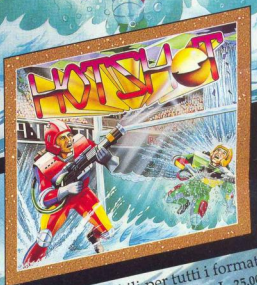
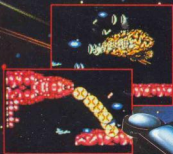
La rivista ITALIANA
di VIDEOGIOCHI
ZZAP!
Anno III n. 26
SETTEMBRE 1988
Lire 3.500
29
GIOCHI!!!
PROVE E
TEST
DEI MIGLIORI
VIDEOGIOCHI
SALAMANDER
VS
NETHERWORLD
CHI VINCERA'
NELLA GUERRA
DEI CLONI?
STREET
FIGHTER
UN SUCCESSO
MANCATO?
ROAD
BLASTERS
I VOSTRI GIOCHI
(S.E.U.C.K.)
TYPHOON
PER
ATARI
C64/128
C16/+4
SPECTRUM
MSX
AMSTRAD
QUANDO IL SEGUITO E' MEGLIO DELL'ORIGINALE:
LAST NINJA 2
BARBARIAN II
FOOTBALL MANAGER II
HAWKEYE
L'IMPLACABILE
CYBORG
N-N-N-NINETEEN
... E FU ANCORA VIETNAM

Sei bravo abbastanza per giocare con
STAR BUY
HOT SHOT
C'è così tanto in Hot Shot - hai quello che occorre per battere Hot Shot?
GOLD MEDAL AWARD
Un gioco tutto di azione:
"Veloce, avvincente, un gioco che è una sfida.
Originale e simpatico."
Game Machine
"E' favoloso ... e ti lascia senza fiato."
Sinclair User
Disponibili per tutti i formati
CBM64 cass. L. 18.000 - CBM64 disc. L. 25.000
Atari ST L. 39.000 - Amiga L. 39.000 -PC L. 39.000
Go For Gold ... It's Totally
No.1
Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55
Addictive

KONAMI
COIN-OP ACTION

SPECTRUM
7·95
SPECTRUM

COMMODORE
8·95
AMSTRAD

Beyond infinity lies the evil galaxy dominated by the forces of the despotic SALAMANDER. A hero must persuade his compatriots to join him on a journey into hell and beyond. Organic Monsters of destruction, Nuclear Spiders, Infernos burning like raging seas in torment, Caverns of Despair, Demons beyond the dimensions of our minds....

NOW IS THE TIME... YOU ARE THE HERO

© Konami

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

CBM64 Cass.	L. 18.000
CBM64 Disc.	L. 25.000
Spectrum Cass.	L. 18.000
Amstrad Cass.	L. 18.000
Amiga	L. 49.000
Atari ST	L. 49.000

CBM 64 Disco L. 29.000 AMIGA L. 59.000

FERNANDEZ MUST DIE - Nelle lontane giungle del Centro America, la rivoluzione è nell'aria. Il governo della Repubblica Democratica di El Diablo è stato brutalmente rovesciato ed ora un temibile despota conosciuto solo con il nome di **Fernandez** governa il Paese. Chiamato dai leaders esuli della tua terra natia, devi liberare il tuo popolo dal giogo del Dittatore distruggendo le basi militari che proteggono Fernandez dall'odio del suo popolo.
•Jeeps, carri armati, moto, treni e più • Enorme area di gioco • Per alcuni formati opzione 1/2 giocatori • Mappa di El Diablo • In omaggio la spilla di Fernandez.

FOXX FIGHTS BACK.
E' veloce, è diabolica. Un grande gioco dalla Denton Designs.

CBM 64 Cass. **L. 18.000** - CBM 64 Disc. **L. 25.000** - Spectrum Cass. **L. 18.000**

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (Va) - Tel. 0332/21 22 55

SOMMARIO

I 'REGOLARI'

"EVVIVA! FRA POCO ESCE TGM!"

GLI 'SPECIALI'

UN 'FERTILE' AUTUNNO A OTTO BIT

ABBONAMENTO A ZZAP!

A SEGUITO DELL'INCREDIBILE NUMERO DI RISPOSTE FAVOREVOLI GIUNTE IN REDAZIONE, SIAMO LIETI DI ANNUNCIARVI CHE DAL PROSSIMO NUMERO TROVERETE, ALL'INTERNO DELLA RIVISTA, IL MODULO DI VERSAMENTO DI LIRE 35.000 (PER 11 NUMERI DI CUI 1 IN OMAGGIO E CON PREZZO BLOCCATO PER TUTTO L'ANNO).

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Fabio Rossi **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione:** Donatella Elia, Massimiliano Di Bello, Linda Casati
Redazione: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Claudio Lavezzi - Milano
Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-6080156 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1686
Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

Nel mistico mondo di Kryan è in corso una furiosa battaglia tra le forze del bene e del male. Otto intrepidi amici penetrano nelle infide rovine del tempio di Xak Tsaroth in cerca del prezioso Disco di Mishakal – l'unica speranza di fermare la lotta infernale. I nostri avventurosi se la devono vedere con mostri feroci, zombi scheletrici, magie portentose e innumerevoli altri orrori, ma la strada è sbarrata dal vecchio drago nero Kisanth. Trovo la chiava per distruggerlo o sei confannato al fallimento.

HEROES OF THE LANCE

UN AZIONE ARCADE

Per
SPECTRUM
48/128
CBM 64/128
AMSTRAD
IBM PC
COMPATIBILI
AMIGA · ATARI ST

La mitica città di Phlan è stata invasa da mostri – il tuo compito è di scoprire la natura di questa forza maligna. Un gioco altamente dettagliato, 6 personaggi attivi; personaggi non giocatori; la Gazzetta dell'Avventuriero piena di storia, mappe e indicazioni, e la Ruota che Traduce. Un gioco travolgente, una grafica ultimo modello, una prospettiva in 3D, una panoramica su combattimento tattico e armi personalizzate, tutto quello che si può fantasticare in un gioco al computer.

POOL OF RADIANCE

CBM 64/128 · AMIGA – ATARI ST
IBM PC e COMPATIBILI

VIVERE LA FANTASIA

U.S. Gold (Italia) Via Mazzina
15 21020 Cascia Go Va
33 22 12255

EDITORIALE

Anno 3 - Numero 26

OLTRE L'ORIZZONTE

Tutto ebbe inizio con l'ormai storico Pong dell'Atari, dove — su uno schermo monocromatico — una pallina 'quadrata' rimbalzava colpendo i bordi dello schermo e lasciando una scia evanescente: era il primo 'videogioco', e presto l'idea che ne stava alla base venne ripresa e sviluppata nel primo BreakOut, il 'gioco del muro'. Fecero poi la loro comparsa giochi 'spaziali' come Space Invaders, Galaxians, Defender, Asteroids, Missile Command, seguiti da variazioni sul tema come PacMan, Mr Do, Donkey Kong, Mario Bros, etc.
Facevano poi la comparsa, nelle case, i primi moduli che incorporavano giochi 'con la pallina', collegabili alla TV, ai quali si poté ben presto collegare un fucile/pistola elettronico o un volante.
L'evoluzione continuava, sia nelle sale giochi che nei moduli 'casalinghi', e in quest'ultimo campo nascevano le console: Atari VCS, Colecovision, Mattel Intellevision, seguite da quelli che già si chiamavano 'computer': Texas TI99A, ZX80/81, Vic 20.
Non tardò ad aggiungersi una serie di computer molto più potenti — fra i quali molti morirono prima di nascere — e che ancora oggi dettano legge nel mercato del software e fanno divertire la maggior parte di voi. Ma l'otto bit è storia di oggi, oppure è già passato? Qualche mese fa abbiamo avuto modo di esaminare con freddezza l'ombra che i 16 Bit gettano sul mercato del software, e possiamo affermare con sicurezza che per qualche anno ancora i computer a otto bit avranno di che 'cibarsi': tuttavia il fenomeno Amiga/Atari ST ha assunto una dimensione non più trascurabile, e quasi tutti i giochi commercializzati negli ultimi tempi hanno avuto o stanno avendo la loro 'conversione' su queste macchine più potenti. Nello stesso tempo anche le console hanno avuto la loro evoluzione, e un paio d'anni fa andarono ancora una volta di moda come 'regalo di Natale': chi informerà questa nuova utenza — formata pur sempre da 'videogiocatori' — sulle novità del mercato? E ancora, visto che — con la potenza messa a disposizione dai 16 Bit — si è aperto un nuovo ponte fra il mercato dei coin-op e quello dei personal, chi terrà aggiornati i video-giocatori di ciò che accade in quest'ultimo, affascinante universo? La nostra Casa Editrice ha dovuto, in questa ottica, fare una scelta ben precisa, e si è preferito conservare la caratteristica 'a 8 bit' di Zzap! affidando ad una nuova rivista il compito di informare i giovani sul mercato dei 16 Bit, dei PC compatibili, delle console e dei giochi da sala: la rivista si chiama The Games Machine (o TGM, per farla breve), e sarà in edicola fra quindici giorni. Su Games Machine troveranno spazio tutte le novità che non riguardano i computer a otto bit, e in particolar modo la marea di videogiochi che ha invaso le RAM (espanse o meno) delle due macchine più 'chiacchierate' del momento: Commodore Amiga e Atari ST. Cosa dire alla redazione che si occuperà di preparare, mese per mese, la 'cugina' di Zzap!? Auguri, naturalmente!

Bonaventura Di Bello

GIOCHI RECENSITI

In questo numero proveremo a pubblicare le 'parti salienti' delle vostre lettere anziché tutto il loro contenuto, in modo da ospitare — nelle poche pagine a disposizione — quanti più lettori possibili fra quelli che lo meritano davvero (e non perché ci hanno fatto dei complimenti, come dicono alcune lingue biforcute).

COME SI DIVENTA RECENSORI?

"Mi chiamo Simone Cappello e sono da poco un lettore della vostra splendida rivista. Vi vorrei esporre un problema (se così si può chiamare): come si diventa recensori?
Attendo la risposta al più presto possibile."
Cappello Simone - Messina

Le caratteristiche che possono contribuire a fare di qualcuno un buon recensore di video-giochi, sono le seguenti:
(A) Una conoscenza dei video-giochi che copra un arco di almeno tre anni nella storia del software, acquisita giocandoli e leggendo riviste del settore.
(B) Una buona conoscenza della lingua italiana ed una capacità di rendere correttamente per iscritto i propri pensieri, che in genere si acquisisce leggendo e scrivendo molto.
(C) Una buona conoscenza (facoltativa ma importante) della lingua inglese, in modo da poter comprendere senza problemi le istruzioni dei giochi e leggere senza troppa fatica le riviste straniere che parlano di video-giochi.
(D) La conoscenza — anche non approfondita — di altri computer oltre a quello in genere utilizzato, in modo da poter fare dei confronti sulle qualità grafico/sonore dei giochi e di poterne recensire anche altre versioni oltre a quella del suo computer.
(E) Una certa pratica nel gioco sotto vari aspetti: shoot'em up, adventure, arcade-adventure, strategia, etc.
(F) Disponibilità di tempo per svolgere il lavoro (quindi niente problemi scolastici o sentimentali...)
Queste le caratteristiche che fanno di un ragazzo un buon recensore, o almeno le principali. Per quanto riguarda poi il modo per 'proporsi' ad una rivista — ammesso che questa abbia pubblicato una richiesta in tal senso — è necessario preparare un 'curriculum vitae' nel quale si descrive la propria preparazione, il computer posseduto e le periferiche e tutto quanto può risultare utile a far sapere che 'siete in gamba', e spedirlo insieme a qualche 'esempio di recensione' all'indirizzo della redazione.
Per quanto riguarda Zzap! in particolare, vi possiamo anche dire che sono considerati 'preferenziali' (ma non 'essenziali') anche particolari come il possesso di un modem, la conoscenza di tutti i numeri precedenti della rivista ed il possesso di una buona stampante. ***CHE ASPETTATE A PROVARCI?***

LA RIVISTA 'A 16 BIT': BENVENUTA, *THE GAMES MACHINE!*

"... il mondo del software e dell'hardware si sta evolvendo, ma voi regredite! I giochi per i sedici bit avevano un angolo tutto loro nella rivista, e adesso è sparito: chi volete prendere in giro?!? [...] E non dite che di giochi per Atari e Amiga non ce ne sono, perché in edicola sono uscite molte riviste dedicate solo a questi computer..."
Giorgio Sarpi - Catania
"... io sono da poco passato al favoloso Amiga, ma non me la sono sentita di abbandonare il glorioso 64 col quale avevo passato due anni di vero 'sballo'. [...] Penso che abbiate deciso per il meglio pubblicando una nuova rivista esclusivamente per i 16 bit (potevate trovargli un nome più corto, però!), anche se questo significa che adesso dovrò comprarne due..."
Salvatore Lullo - Sondrio
"... oltre ai 'soliti' 8 BIT c'è un mondo intero di video-giochi: le console, i giochi da sala, i sedici bit: non potete ignorare questa fascia di utenti, anche se Zzap! non potrebbe mai ospitare la valanga di giochi relativi a queste macchine..."
Enrico Massoli - Venezia

Alla prima lettera rispondono già le altre due, per cui aggiungeremo solo questo: con la pubblicazione di The Games Machine (TGM per gli amici, capito Salvatore?) abbiamo voluto prendere in considerazione proprio quella 'fascia di utenti' che non avrebbe mai potuto trovare abbastanza in un 'angolo' di Zzap! o in 'qualche paginetta in più', e il mercato degli 8 bit è ancora (e lo sarà per molto) fertile di novità, per cui diventa impossibile diminuire lo spazio a loro dedicato su questa rivista. E allora godetevi questa nuova 'cugina' di Zzap!, e fateci gli auguri, perdiana!

STUFI DELLE POLEMICHE?

"... credevo che la posta non potesse suscitare delle proteste da parte dei lettori [...] mi sono sbagliato, perché si sta scatenando una vera rivoluzione di polemiche. [...] La cosa non può certo farmi piacere dato che ne stanno sparando veramente delle grosse, ma facendo questo molti non si sono accorti di aver umiliato nettamente le persone che non possono permettersi di acquistare computer professionali come Amiga, Atari ST..."
(Lettera firmata con minacce di rivalsa in caso di mancata pubblicazione).
Tallerini Corrado - Formia (LT)
"l'angolo della Posta dal precedente mese ha cambiato aspetto, si è illuminata di parole profetiche, scritte da quel bravo ragazzo dell'Angelo. Prima della sua venuta la discordia e l'odio regnavano nelle due o tre pagine adibite alla posta, ma poi i suoi consigli benefici ci hanno risanato e illuminato. Adesso la mia vita è cambiata, vado a confessarmi ogni settimana (prima ogni Natale!), ho visioni della Madonna (!!!) e — cosa incredibile — ho iniziato a studiare...[...]... a parte gli scherzi, la situazione stava davvero degenerando, ci voleva qualcuno che ristabilisse la situazione di pace (o quasi)."
Seguace dell'Angelo - Morelli Luca
"Sono un ragazzo di Montecarlo [...] possessore di un MSX 2 e, in un futuro prossimo, di un 16 Bit (penso l'Amiga, che reputo superiore all'ST) [...] e vi ho scritto per fare la vostra conoscenza e per partecipare alla polemica dei 16 Bit. Come ho già detto l'Amiga è superiore a tutti, però ancora non lo ha dimostrato e quindi come dice Luca Ciavatta, bisogna fare delle 'prove su strada' e non scrivere lettere stupide piene di paroloni che non servono a nulla. Hai capito Max 88 (n. 23)? Non si può parlare così di un buon computer come l'MSX che è nettamente superiore al 64 (ciò è risaputo)."
Fabien - Rimini
"... ho voluto partecipare anch'io a questa discussione e mi associo a Massimo Donadelli che a mio parere è stato il più saggio fra tutti quelli che hanno scritto lettere di sfida contro l'Amiga o contro l'ST. Sono veramente stanco di vedere che, di mese in mese, la posta diventa teatro di vicende assurde che non hanno niente a che fare con recensioni di videogiochi o punteggi o 'TIPS'..."
Baldoni Gianpaolo - Terni
"Ragazzi, è vero, perché litigare fra noi? I fotografi non litigano tra loro perché hanno apparecchi diversi, ma litigano con chi dice che la fotografia è stupida. [...] Ogni computer è un miracolo di tecnologia."
Fichera Marco - Monza
"I motivi che mi hanno spinto a scrivervi sono molti, ma il principale è lo spazio che voi chiamate Zzap! Posta, che a me sembra più Zzap! Polemica!!! Quello che mi dà sui nervi è che da mesi si insultano a vicenda, ripetendo sempre le stesse cose: ma non siete ancora stufi?!?! Io penso che ciascun computer abbia dei limiti, e che prima o poi tutti saranno superati da altri, dopotutto è la vita! Comunque credo che Zzap! Posta sarebbe migliore se si dessero consigli alla redazione per migliorare la già ottima rivista..."
Bolognesi Paolo - Pianezza (TO)
"E adesso mi rivolgo a tutti i lettori di Zzap!, perché non la finiamo di criticare gli altri computer? Ognuno di noi ormai ha fatto la propria scelta acquistando un computer, che ci piaccia o no. Vogliamo che la 'nostra' rivista si riduca ad una farsa di ridicole contestazioni? E allora basta, una volta per sempre, ognuno la pensi come vuole sul proprio computer. Non sarebbe più giusto se in Zzap! posta trovassimo scritto 'chiedete e vi sarà dato' anziché 'scriveteci ed eliminatevi da soli'?"
Vairo Pasquale - Monte S. Angelo (FG)
"Per quanto concerne la Posta, benché l'idea di fondo sia lodevole (ognuno può proclamare ciò che pensa), l'output è un guazzabuglio di insulti e di critiche sterili, perché puramente distruttive: sarebbero senz'altro preferibili dibattiti sulla 'filosofia del videogame', sulla pirateria, ecc. Ovviamente, la decisione spetta ai lettori..."
Carboni Salvatore - Bessude (SS)
"... e dopo avere aperto il n° 24 una sola parola mi è venuta in mente: BLAAAA-HRH!!!
Quando dico questo non mi riferisco alla rivista [...] ma alla rubrica della posta, che è veramente degenerata. Ma leggetevi la posta del numero nove: tutte lettere SUI COMPUTER!!!"
Randar di Gaftar (Alias Brucale Marco) & Amici - Bologna

Tantissime lettere che ci/vi chiedono di smetterla con la tiritera delle polemiche, e sono molto chiare: abbiamo avuto modo di verificare — nella mole di lettere ricevute — il danno (cos'altro, sennò?) che la polemica ha fatto fra tutti gli utenti di computer che non siano il C64 o l'Amiga. Solo una domanda ai possessori di C64 e Amiga che ce l'hanno a morte con tutti gli altri computer e i loro utenti: PERCHE'? Cosa sperano di ottenere?
A Fabien, che ha dimenticato di mettere il cognome e l'indirizzo (che sbadato!), diciamo soltanto che — sebbene abbia pienamente ragione — si contraddice con la sua affermazione sulla superiorità dell'MSX rispetto al C64, dato che ogni computer è sempre superiore o inferiore ad un altro per qualche aspetto (grafica, Basic, velocità, suono, etc.).

SEUCK SUL C-128?!?

"Non avvertite i possessori di C128 che alcuni giochi per C64 sono incompatibili, mi raccomando. SEUCK, ovvero 29.000 lire buttate via, perché come spiegato da lettori precedenti si impianta il programma, peccato ce lo abbiano detto 2 mesi dopo la recensione. Altri giochi incompatibili sono: Masters (US Gold) e International Basket, ma pare ce ne siano ancora."
Caprini Andrea - S. Pietro all'Olmo (MI)
"Ma gli scrittori debosciati non si fermano qui! Degli eretici hanno scritto dicendo che lo Shoot'em Up C.K. non funziona sul C128 perché la locazione 1 di memoria contiene 119 invece di 55. Invece di sparare tali stupidate perché non premete CAPS/LOCK e rifate il test (in modo 64, of course)? Inoltre Masters of The Universe (la schifezza n.1) non funziona a causa non della differenza citata, ma perché attiva i bit 0 e 1 della locazione 53296, praticamente manda il 'modo 64' a 2Mhz e, nel momento in cui agisce il comando 'fast', il video viene ripulito."
Paolo - Alassio
"...allarmato dalla lettera di quei due, tali F. McCormack & G. Jacobs, che sul numero 21 (scusate il ritardo) dissero che il SEUCK non è utilizzabile sul 128 in modo 64, sono entrato in possesso del SEUCK via pirata. [...] Ho inserito il dischetto, ho caricato il gioco: IL SEUCK FUNZIONAVA! Ora il dilemma: o quei due non sanno caricare un programma, o il mio computer è un genio! Ho voluto dare un'altra 'chance' ai due caricando quella schifezza di Masters of The Universe. Anche quello funzionava ed allora ho fatto la prova del PRINT PEEK (1) sul mio 128 e su un 64... i valori coincidevano. Poi mi è venuto un dubbio: che i due (che se la danno anche da pirati) non sappiano (o si siano dimenticati, tutto è possibile) che per avere un 128, modo 64, compatibile col 64 bisogna inserire, sulla tastiera del 128, il CAPS LOCK?"
Guzzinati Lorenzo - Genova Brignole

Che dire? Le ultime due lettere sono già una risposta alla prima. Capito, Andrea?

TROPPO SERI?

"...Zzap! è proprio cambiato negli ultimi tempi, purtroppo però sta assumendo un'aria sempre più seria; perché non inserite nella rivista delle battute a doppio senso? Dovreste iniziare a prendere per il gluteo qualsiasi cosa, dando a questa rivista quel tocco satirico che manca a tutte le altre. [...] Dico solo che Zzap! dovrebbe recensire anche il gioco più schifoso con entusiasmo, prendendolo a battute, per far capire meglio di che gioco si tratta."
Cannelli Marco 'il Magister' - S. Benedetto del Tronto (AP)

"Anzitutto il paragone con la vecchia redazione. [...] Effettivamente i miglioramenti ci sono stati: gli errori sono stati eliminati, il giornale è più ricco di notizie, più ordinato, completo, e inoltre ci sono alcune parti italiane. Ma qualcosa sta cambiando e vedo pian piano sparire quel carattere spumeggiante e divertente tipico della vecchia redazione; la rivista era coloratissima, confusionaria, simpatica, stupendamente pazza. State perdendo insomma quello stampo così giovane che distingueva Zzap! da qualsiasi altro giornale e che lo rendeva così azzeccato per noi ragazzi. Dovete capire che la maggior parte dei vostri lettori sono ragazzi di 15 anni, a cui non interessa poi molto se manca un pezzo di frase qua e là... [...] ...siete troppo seri, professionali, rigorosi; non vi rendete conto che scrivete una rivista di computer-games, non il New York Times?1? [...]
Infine vorrei fare un appunto sulle recensioni dello stesso numero; quelle comparate sono un totale fallimento perché tolgono spazio ai commenti dei recensori, che in definitiva sono i dati più importanti per giudicare un gioco. La recensione risulta quindi incompleta, non soddisfa e non e non chiarisce bene il valore del gioco."
Cotrone Aldo - Milano

"Chi vi scrive è un ragazzo di SEDICI anni che finalmente vede nella vostra rivista un buon acquisto. Mi spiego meglio lo possiedo un C64 Executive dal Febbraio del 1986 e vi seguivo già quando uscirono i primi numeri di Zzap! tradotti in italiano. Parlando sinceramente, la vostra rivista diventò ben presto lo zimbello di tutti. Zzap! era una rivista impaginata male, scritta con un linguaggio poco ortodosso e così via. E' anche vero che Julian Rignall e compagnia bella erano più giovani e inesperti ma, sinceramente, e mi dispiace dirlo, la redazione italiana inguaiava ancor più la cosa. La cosa più infantile era la Posta ma a questo proposito vi ha già risposto Alessio da Palermo, con cui mi trovo pienamente d'accordo. [...] Ora la rivista è più seria, impaginata bene, con recensioni 'italiane', posta adeguata e piena di iniziative."
Casadei Pasquale - Osta Lido (ROMA)

"La prima volta che comprai la vostra rivista ero alquanto scettico... già su altre riviste avevo avùto modo di leggere recensioni di videogames, ed ero rimasto deluso dalla loro vaghezza ed approssimazione, nonché del gergo fumettistico-paninaro utilizzato, che rendeva la già discutibile recensione ancora meno professionale di quanto già fosse. Acquistai quindi Zzap! pronto al peggio [...] rimasi invece piacevolmente sorpreso nell'apprendere che le mie remore iniziali erano del tutto infondate! Avevo scoperto quanto di più serio e professionale possa oggi essere reperito nel difficile campo del software 'ludico'... [...] La formula adottata nelle recensioni è quanto di meglio si possa desiderare: la tabella riassuntiva, una descrizione obiettiva del programma, i pareri personali dei recensori danno una visione ampia e completa del programma in esame, consentendo all'utente di non acquistare più 'ad occhi chiusi' e fornendo in tal senso un servizio preziosissimo. [...] Altrettanto superlativo è l'Italiano adoperato nella traduzione della rivista inglese; serio, raffinato, professionale, colto, ma non per questo noioso!"
Carboni Salvatore - Bessude (SS)

Aldo e Marco ci accusano di essere 'troppo seri', Pasquale e Salvatore lo ritengono un pregio anziché un difetto. Chi ha ragione? Ecco un argomento intelligente per coloro che sono tanto 'affamati' di polemiche!
E ancora per rispondere ad Aldo: cosa manca in quelle recensioni comparate? A noi sembra che siano anche più ricche del solito! 'Tolgono spazio ai commenti dei recensori': probabilmente possiedi un C64, e ti andrebbe bene la recensione inglese di Zzap!64 così com'è, ma noi abbiamo il dovere di informare TUTTI gli utenti di computer, anche se possiedono una calcolatrice di quelle che si trovano nei detersivi (senza offesa per le massaie).
P.S.
Grazie per le POKE e per le correzioni al Top Secret, Pasquale. Saranno pubblicate appena possibile.

AMSTRAD & CO: STANDARD TRASCURATI

"Chi vi scrive è un ragazzo di 18 anni, possessore di un Amstrad CPC 464, e spero che questa volta mi farete il favore di pubblicare la mia lettera, giusto nella speranza che qualche povero Amstradista come me si senta meno solo. Ho notato che nell'ultimo numero vi siete sprecati e avete recensito Beyond The Ice Palace prendendo in considerazione anche la versione Amstrad che, come avete giustamente affermato è notevole. [...] spero che non sia quel tipico tentativo di far tacere chi si lamenta di venire preso poco in considerazione come me, giusto per poi ritornare a recensire i soliti giochi per il solito C64, Spectrum e, qualche volta, MSX. Naturalmente non è che recensire un gioco come Beyond The Ice Palace significhi che per tutto il resto della rivista di Amstrad non se ne debba più parlare, cosa che ho notato! Inutile anche che specifichiate per tutti i giochi che la versione recensita è quella per il C64: è già sottinteso. Non metto in dubbio che voi dovete rispettare le richieste di coloro che acquistano la vostra rivista, e che nella maggior parte dei casi sono Commodoristi, ma è anche vero che di Amstradisti non ce ne sono così pochi come credete voi. [...] Anche per quanto riguarda il TOP SECRET con tutti i trucchetti per i vari giochi, insomma, possibile che non ci sia qualcosa anche per l'Amstrad?"
Orlandi Ruggero - Torino

"Sono da poco un lettore della rivista, e da quando l'ho letta la prima volta ne sono rimasto affascinato, sia per come presentate i giochi (secondo me le vostre critiche sono ben fatte), sia dai consigli che date ai vostri lettori sugli acquisti dei giochi recensiti. Io, purtroppo (e me ne vergogno!!) sono un possessore di un misero C-16 (lo so, lo so che è un home computer schifoso!!!), che come giochi (dal punto di vista grafico e della giocabilità) non mi dà molte soddisfazioni (anche perché non se ne trovano più). [...] Mi piacerebbe molto comprare un C64 (anche usato) per gustare ed ammirare i suoi magnifici giochi (un'Amiga non potrei permettermelo), però so che non posso perché i miei vecchi direbbero che devo pensare allo studio e non ai videogames. Adesso arriva la mia richiesta: ti chiedo se è possibile avere sulla rivista delle recensioni di giochi per il C-16; lo so che ormai le software house non fanno più niente (come dice Max '88 sul n. 24) ma pur qualcosa ci dovrebbe essere (Es. Ikari Warriors versione C-16); quello che mi piacerebbe vedere è la grafica non solo sapere che c'è la versione per C-16..."
Alessandro Borea - Monza (MI)

"... in una cosa siete però molto ingiusti, e cioè che pubblicate recensioni di giochi solo per le maggiori marche come C64, Amiga, Atari ST, Spectrum. A me non è che mi importi tanto, ma ci sono tanti miei amici che hanno il C-16, il Plus-4 [...] i quali non possono godere delle pagine di Zzap! anche perché non spenderebbero mai 3.500 lire solo per leggere le pagine della posta."
Basile Giannini Riccardo - Portici (NA)

"...voi di Zzap! non mettete solo quattro o cinque pagine pre ST e Amiga, fate delle recensioni serie come per il C64, e fatene anche per gli ingiustamente bistrattati Spectrum e MSX e, se potete, fatecene vedere qualcuna anche per l'Amstrad e il C16. Vi saluto, sicuro che pubblicherete questa lettera perché Zzap! è un mensile di computer-giochi e non di giochi per il 64."
Un certo 'Dungeon Master' di Roma

"... vorrei sapere perché giochi per MSX ne pubblicate uno su un migliaio. Infatti tutti gli altri sono o per il famoso Atari, o per l'altro famoso Commodore? E per l'Amstrad. Ma allora proprio non ci considerate..."
Bechelli Marco - Sassetta (LI)

"Un altro consiglio che vi do è di dare più importanza ai computer come l'MSX, il C-16 e l'Amstrad, dopotutto anche se non sono molto famosi non sono certo meno importanti del C64, dello Spectrum, dell'Amiga o dell'Atari."
Bolognesi Paolo - Pianezza (TO)

"Poiché ormai vengono fatte le versioni di ogni gioco per tutti i computer, mi piacerebbe ci fossero dei 'Multi Test' in cui la descrizione del gioco avviene normalmente, ma dove ci sono fotografie e pagelle relative ad ognuna delle versioni provate."
Violin Federico - Piove di Sacco (PD)

"Innanzitutto vorrei chiedervi di recensire (se è possibile) più giochi per il nostro stupendo standard, comunque sembra che qualcosa si stia muovendo; vi siete persino sprecati a pubblicare la schermata MSX di Venom Strikes Back (troppo!)."
Firmata da un certo MM'73 di Cinisello

"La prima è una domanda che mi assilla da molto tempo: perché molti giochi, spesso stupendi, non vengono da te recensiti (e spesso neppure dalle riviste inglesi)? Se hai intenzione di rispondere che sulle tue pagine ci sono solo giochi regolarmente prodotti e importati, io ti faccio 'sta domanda: perché tali giochi non sono [...] importati?"
Marinai Marco - S. Maria a Monte (Pisa)

Ebbene sì, caro Marco (e tutti gli altri che ci scrivono sullo stesso tema): Zzap! recensisce e recensirà SOLTANTO ED ESCLUSIVAMENTE giochi che è possibile reperire con una certa facilità attraverso i canali ufficiali italiani (importatori, negozi, vendita per corrispondenza). Lo sappiamo che ci sono tanti giochi bellissimi per ogni computer, ma il mercato funziona in base alle richieste: la Redazione ce la sta mettendo tutta, e lo avrete certo notato già da un paio di numeri, e cercheremo — per quanto è possibile — di accontentare tutti.
P.S.
Ruggero, comincia a mandarci qualche cartolina di 'trucchi' per Amstrad, e voialtri, fate altrettanto per i vostri computer che non appaiono nel Top Secret!

IL QUESTIONARIO DELLA DISCORDIA

"Che v'importa a voi di dove compro i vestiti, quanto guadagno, dove mangio... Beh, comunque non ho nulla da nascondere e devo ammettere che mi sono divertito a compilare il questionario."
Marinai Marco - S. Maria a Monte (PISA)

"Per caso, non avete mica scambiato al momento della stampa le domande del questionario con un modulo di richiesta di una carta di credito? Ma che ve ne frega di quanto guadagnamo al mese e di dove andiamo a comprare i nostri vestiti (dal macellaio!). Ma chi vi credete di essere voi, la CIA? Non abbiamo nessuna intenzione di rispondere a delle domande da interrogatorio di terzo grado."
MC Cormack & Jacobs (Alias Iacobaci Giuseppe) - Adrano (CT)

"Infine vorrei dire anche la mia sul questionario; all'inizio ero molto felice dell'idea ma quando sono arrivato alle domande tipo 'dove compri gli abiti?' 'Quanto prendi al mese?' allora mi sono proprio arrabbiato perché queste domande avevano il solo scopo di valutare il ceto sociale dei lettori e questo non è proprio giusto."
Giovannini Michele - Trento

"... vorrei porvi alcune domande riguardo al questionario del N° 24. Capisco che vi servano informazioni per orientare la rivista però che bisogno c'era di fare tutte quelle domande riguardo alla nostra vita. Se io leggo giornali pornografici, noleggio video-cassette e vado al cinema per vedere film di quel tipo e la sera me ne vado in un night-club voi pensate che sia un depravato, e allora? Al posto di The Terminal Man pubblicherete Cicciolina & Company? Se le mie entrate settimanali superano le 10.000 lire, cosa fate? Aumentate il costo di Zzap! fino a 10.000 lire."
Villa Gabriele - Ge. Sanpierdarena

Che paranoia, ragazzi! Ma non vi ha mai detto nessuno che le risposte alle domande di un questionario (così come il questionario stesso) sono facoltative? Oppure avete pensato che su Zzap! sarebbero apparsi tutti i nomi di

ZZAP! POSTA

coloro che 'noleggiano i filmetti a luce rossa' o seguono la serie di 'Kiss me Licia'? Quello che a noi interessava erano i vostri dati, non i vostri nomi, in modo da 'orientare la rivista', come dici tu — caro Gabriele — e se fra le decine di migliaia di questionari che torneranno indietro compilati ce ne fosse un numero considerevole orientati alla 'depravazione', allora cominceremo col dare più spazio ai giochi tipo Strip Poker, e le nostre redattrici poseranno semi-nude in copertina fra i titoli dei video-giochi...

P.S.

Riguardo a Giuseppe Iacobaci, lo abbiamo perdonato nella sua insolenza solo perché la caricatura di Zzap! che ci ha inviato (Pazz! una rivista di ben 16 pagine!!!) ci ha fatto letteralmente scompisciare dalle risate! E, come si sa, il riso fa buon sangue (forse anche gli spaghetti, chissà...).

LE MILLE FACCE DELLA PIRATERIA

"... sono uno studente universitario (studio Ingegneria Elettronica all'Università di Pisa) ed uso il computer, oltre che nello studio, anche nel (poco) tempo libero. Il 99% del mio software è pirata perché in Sardegna l'unico (!) rivenditore di software originale decente si trova a Cagliari (= a 198 Km da casa mia!)."

Carboni Salvatore - Bessude (SS)

"... spiegate solo la storia del gioco e non come funziona, cioè non date ulteriori spiegazioni. Questo ve lo dico soltanto perché il 90% del software che compro è pirata e quindi non ci sono spiegazioni allegate."

Basile Riccardo - Portici (NA)

"... perché quando recensite i giochi non spiegate anche che tasti bisogna premere per le varie funzioni? Infatti certi giochi che ho sono 'PIRATATI' (no comment) e quindi non ho le istruzioni."

Marigliano Alino - Napoli

"[...] Questo è il caso di Arkanoid e Ferrari Formula One per Amiga 500. Voi avete affermato che sono prossimi ad uscire sul mercato, ma io è dal mese di MARZO '88 che li ho comprati (piratati). Io non compro spesso giochi originali anche perché per l'Amiga costano molto, così devo ricorrere ai dischi piratati che costano meno di diecimila lire. E' possibile che si trovino sul mercato prima i giochi piratati che quelli originali?"

M.A.D. - Villanova di Guidonia (ROMA)

"... io non penso che la redazione abbia risposto alla domanda 'Zzap! compromessa?'. Non dico che Zzap! abbia qualcosa a che fare con i pirati, ma se anche Zzap! non ritiene giusta la pirateria e d'accordo a sopprimerla perché ha permesso che potesse essere pubblicizzata in alcuni numeri di Zzap!?"

Gino Federico il 'CHE' - Roma

"A pagina 21 dell'ultimo numero di Zzap! c'è una lunga sfilza di nomi di Software Center 'originale': ma a chi volete darla a bere? Quattro giorni fa mi sono recato in Via ***** (in caso di pubblicazione potete evitare di mettere il nome) e vi assicuro che sono dei veri e propri pirati!!! Ora vi racconto com'è andata. Il giorno 9 Giugno scorso mi sono recato al suddetto negozio per acquistare Target Renegade ORIGINALE. Sono entrato chiedendo al commesso se erano in possesso di una copia ORIGINALE del gioco e in caso affermativo il suo costo. Questo tizio mi risponde che il gioco lo hanno e che viene a costare 15.000 lire, io gli rispondo che mi interessa e lui ribatte 'aspetta un secondo che te lo preparo' (fine linguaggio da vero pirata). Dopo 5 minuti lo vedo tornare con un dischetto GMC e alla mia richiesta di spiegazioni mi sento rispondere 'sai, il gioco è vecchio, è fuori da 4 mesi, sono arrivate 2 copie e le abbiamo vendute subito; vabbè, dammi 10.000 lire'

AVETE CAPITO???????????????????

Se questa situazione sta bene anche a voi allora la mia lettera avrà posto nel cestino della carta straccia anziché nelle pagine della posta..."

Metallica (a proposito di nomignoli...) - Bollate

"...sono un ragazzo che acquista solo software pirata e ad essere sincero mi trovo proprio nella m... (meglio non continuare) perché sono programmi copiati male, privi di istruzioni e pieni di difetti. Infatti l'ultimo programma che ho acquistato è stato Impossible Mission II (un gioco fantastico) però non essendo originale lo sprite di 4125 (l'agente) è squadrato, i robot vengono male ed il gioco, dopo aver superato due torri non carica più. Però sono costretto ad acquistare programmi copiati dato che con poco e niente ho più di una decina di programmi a mia scelta. Perciò vorrei chiedere a voi e a tutte le software house di abbassare i prezzi ad una cifra più ragionevole...

P.S.

Sui programmi pirata è vero che le POKE non funzionano?"

Lettera senza firma e senza indirizzo

"... mi chiamo Andrea e posseggo un MSX 2. Ho letto la lettera di 'the metal man' e ho pensato immediatamente di scrivervi. Nella risposta dite che non arriva software in prova per i computer MSX; io ne ho moltissimo (più di mille programmi tutti su disco e la maggior parte trasportabile su cassetta). Ho giochi della Konami, Taito, Namco, T&E Soft, Eaglesoft, Byte Busters ed altre marche, tutti originali. Ho giochi sia per MSX 1 che 2. Io sono disposto a mandarvi del software in prova, in disco a patto che voi dopo la prova mi rimandiate il dischetto (un dischetto costa!). Per favore rispondetemi o nel vostro bellissimo giornale o per posta. Io i programmi li vendo o li scambio per posta."

Vettori Andrea - Ceggia (Venezia)

"... sono un ragazzo di 13 anni che possiede uno stupendo MSX 1 e un discreto Spectrum... [...] ... però vi devo tirare le orecchie [...] perché molti giochi recensiti da voi esistono anche per MSX: sapete che io ho Army Moves, Ghostbusters, Nemesis, Bmx, Terramex, ecc. e poi voi dite che per MSX non c'è software originale ma di roba pirata ne esce ogni mese e purtroppo io spesso lo compro perché di software originale non ne esce molto."

Trapeano Fabrizio - Macerata

"Quello che sto per scrivere riguarda tutti i pirati e i negozi che vendono giochi piratati e che leggono questa super rivista. L'altro ieri ho comprato Gunship in italiano (piratato). Arrivato a casa lo carico e... (orrore) scopro che il gioco dopo 5 minuti salta, non registra né record né piloti, e per giunta non è nemmeno in italiano! E quando sono andato a reclamare mi hanno pure detto: 'Noi non ci assumiamo nessuna responsabilità sui giochi che vendiamo'! E me l'hanno detto con un tono tale che avrei desiderato essere Predator e fucilarli tutti. Essendo questo impossibile approfitto di questa rivista per dichiarare 'GUERRA APERTA!!!' a tutti i pirati che la leggono."

Guzzo Andrea - Reggio Calabria

Cari Alino e Riccardo, su Zzap! trovate e troverete SEMPRE E SOLTANTO delle RECENSIONI! C'è scritto sulla copertina, no? E se volete che i vostri giochi abbiano le istruzioni e funzionino correttamente allora COMPRATE SOFTWARE ORIGINALE (se i negozi sono lontani dal luogo dove abitate, c'è sempre la vendita per corrispondenza).

Sappiamo che i prezzi sono quelli che sono, ma la redazione di Zzap! non può abbassare i prezzi, anche se ogni sera ci riuniamo per mezz'ora concentrandoci per inviare un messaggio telepatico a tutte le case di software.

P.S.

I lettori Vettori Andrea, Trapeano Fabrizio e M.A.D. di Villanova sono pregati di andarsi a leggere anche la risposta alle lettere sul tema 'Amstrad & Co.: standard trascurati'. Grazie.

CHI E' COSTUI? (Ovvero: Il Caso Bittanti - XXVII Puntata)

"Spettabile Zzap!,

chi vi scrive è uno che non lo ha mai fatto prima, comunque penso che voi conosciate già il mio cognome. Io sono G.A. Bittanti (ometto il nome per evitare possibili ritorsioni!) fratello di quel pazzo esaltato di mio fratello maggiore che si fa chiamare il FILOSOFO.

Non so perché vi ho scritto questa lettera, tra l'altro all'insaputa di Matteo, ma sentivo che dovevo... confessarmi. Leggo anch'io Zzap! e la trovo veramente una delle migliori riviste di video-giochi e computer, sicuramente la numero uno in Italia, ma mio fratello tratta Zzap! come un vangelo.

Tiene tutti i numeri gelosamente nascosti e riposti con cura negli scaffali della sua camera e li rilegge ogni sera. Mio fratello Matteo è un po' pazzo, ma in fondo è un bravo ragazzo. Quando gli ho chiesto perché non risponde a tono a chi lo insultava mi ha risposto "Perdonali, perché non sanno quello che scrivono." Quando poi gli ho chiesto cosa ne pensava degli anti-polemici & Soci mi ha detto: "Poveri mortali annebbiati dagli estrogeni..." Ah sì, mi ero dimenticato di dirvi che è vegetariano. Non so il perché della sua 'fuga', se così si può definire, comunque di una cosa sono certo: non è definitiva! Conosco troppo bene mio fratello per poter dire che non abbandona il gioco così facilmente, ma di una cosa sono sicuro: passeranno diversi numeri prima del suo ritorno, ha detto che vuole meditare e godersi le varie litigate. Non riesco a capire però perché certa gente si ostini a dire che non c'è polemica e dibattito, non avendo mai visto un simile casino su Zzap! dai remoti tempi di Spadini. Solo una cosa non capisco, chi è quel decotto di WWZ (usi le sigle, eh vigliacchetto)? E' FFS versione '88? Staremo a vedere. Beh, ciao e buone battaglie."

G.A. Bittanti - San Pietro All'Olmo (MI)

Ma il Filosofo non era figlio unico?!? Ragazzi, non sapete più cosa inventare, eh?

SI RIPARLA DI GRAFICA

"Sono un ragazzo di 14 anni e vi scrivo per controbattere quello che ha detto SAN nel numero 25. Quello che dice solo in parte è vero. Purtroppo non ho avuto occasione di vedere The Last Ninja, ma posseggo Defender Of The Crown e lo considero un ottimo gioco perché oltre ad avere un'ottima grafica è un gioco di strategia [...] e posso dire che è il gioco più giocato da me e dai miei amici. Ormai l'ho finito moltissime volte ma mi piace riprovare e tentare nuove strategie. A mio parere la grafica ha un ruolo importante (non principale) perché ho visto molti giochi rovinati da una cattiva grafica come Sanxion. Al giorno d'oggi siamo nell'era della grafica e perciò bisogna adattarsi."

Rosa Luca - Bolzano

"Caro collega videogiochista SAN, io sono pienamente d'accordo per il tuo parere su The Last Ninja, ma non puoi insultarmi Defender of The Crown, questo gioco, infatti, oltre ad avere una stupenda grafica, è un gioco in cui occorre strategia, e soltanto un genio riuscirebbe con le prime 3 partite a terminarlo ben 2 volte. Comunque hai ragione a dire che non è la grafica a prevalere su un gioco."

Cirlo Domenico - Milano

"... vorrei rivolgermi proprio a questa persona (SAN) [...] ...scusami ma ti devo dire che sono stupito del fatto che a te The Last Ninja non piaccia. Comincio con la premessa del mio menefreghismo per quanto riguarda la parte grafica del gioco. [...] Ma non è per criticarti questa lettera, anzi, sappi che se avessi avuto il tuo indirizzo te l'avrei spedita a casa. Ora sta a sentire: sono perfettamente d'accordo con te dell'inettitudine di alcune persone che guardano i pareri sulla grafica, e soltanto quella, nella scelta di un gioco. Io possiedo Druid ed è il mio gioco preferito, insieme a Jack The Nipper II, Paradroid e 1942, e mi sono sentito dire da alcuni compagni di scuola, che ne hanno visto solo la foto, che per loro fa schifo. Ora, dico... un gioco dev'essere sì bello da vedere (non necessariamente) ma soprattutto bello e divertente da giocare! [...]

Quindi, carissimo SAN, ti lascio il mio indirizzo con la speranza di mettermi in contatto con te per poter discutere di questo argomento più dettagliatamente e fare un po' di amicizia."

Colonna Fabrizio - Garbagnate Milanese (MI)

Il discorso sull'importanza della grafica sembra prendere una piega molto interessante... Scrivete ancora, e tu, SAN, se hai voglia di scriverci o telefonarci facci sapere il tuo indirizzo, visto che molti lettori hanno voglia di contattarti.

P.S.

Se aveste un Modem, potreste ritrovarvi in un 'dibattito telematico' su uno dei BBS più vicini alla vostra residenza, non vi pare?

DE GUSTIBUS... (Recensioni 'sballate'?)

"Alcune vostre recensioni mi fanno andare in bestia (vedi Outrun) perché i giudizi sono fatti dalla parte del giocatore medio. Infatti, in alcuni casi, sembra che per voi finire un gioco sia una sciocchezza. Nel caso di Outrun affermate "nel giro di 4 partite ho finito tutti i percorsi" mentre io (giocatore medio) con 4 partite sono arrivato a malapena alla fine del

primo percorso. E poi, quando finalmente anch'io riesco a finire un gioco, voi subito lo targate con 'troppo facile'. [...] A questo punto vorrei una riconferma da parte degli altri lettori: o io non capisco niente oppure c'è una vostra effettiva superiorità nei giochi (e lo credo, state tutto il giorno là!). [...] Come vi siete permessi di non dare a Platoon la Medaglia d'Oro? Cosa gli manca?"
Compare Fabrizio - Via S. Teresa, 1 - 34100 Trieste

"Nel n° 25 c'era una recensione su International Soccer che mi ha lasciato di stucco. Questo atteggiamento è dovuto al fatto che sono in possesso di questo videogioco. Infatti, dopo averci giocato parecchio, il problema della grafica si è fatto sentire molto, al contrario di quello che tu hai affermato, come anche l'estrema semplicità nel fare dai 3 ai 9 goal. Quindi non sono d'accordo con la tua recensione. Cosa ne pensi?"
Corsi Alberto - Via G. Randaccio, 64 - 37139 Verona

"Ebbene sì, i vostri giudizi sui giochi mi sembrano un po' sballati, infatti oltre a Rastan citato più volte nella Posta vi sono altri giochi, i seguenti sono un esempio. Pac-Land: questo gioco da coin-op non si merita un 92% ma al massimo un 80%, dato lo scassamento di che provoca dopo due partite. Bangkok Knights: questa schifezza detta più comunemente gioco non si merita per nessuna ragione un 90%; se spettasse a me gli darei un 70% data la facilità con cui si riesce a terminarlo. International Soccer: su questo gioco ho molto da ridire dato che quell'86% è stato per metà regalato, infatti i 9 livelli di gioco sono estremamente facili, il tempo non si ferma quando la palla esce dal campo o va in goal, non esiste suono e grafica e in più ci sono molti trucchi per fare goal al computer."
Cirlo Domenico - Milano

"[...] Scherzi a parte vorrei sapere come si definisce il giudizio totale nei giochi recensiti. Per esempio Pac-Land, secondo la media matematica avrebbe dovuto avere il globale di 88,6% invece del 92%. Altro esempio Halls Of The Things vale il 55,4%, invece dell'88% (ESAGERATO!)."
Crosignani Marco

"Sono d'accordo che è inutile polemizzare riguardo ai recensori, i gusti sono gusti, ma certe scelte mi stupiscono assai. Mission Impossible 2, detto onestamente, non è altro che una scopiazzatura del primo, con un paio di ritocchi, ma nulla di innovativo. Su M.C. addirittura viene considerato una vera e propria schifezza. [...] L'altro dubbio è Rimrunner. Voi lo umiliate negandogli la sufficienza, mentre C+VG gli appioppa 9. Inoltre è avvenimento del mese su M.C.
Ora mi chiedo, chi ha ragione?"
Caprini Andrea - S. Pietro all'Olmo

Partiamo dall'ultima. Caro Andrea, se proprio vogliamo paragonare Rimrunner a Imp. Mission 2 ti ricorderò un aspetto importante che pesa sulla qualità globale di un gioco: la 'profondità dello schema di gioco'. Rimrunner, onestamente, non fa che riprendere lo stesso tema di Defender (mai sentito?) o Scrambler con qualche ritocco grafico e strutturale, ma poi si riduce ad un'azione ripetitiva. Per Imp. Mission 2, invece, voglio solo farti notare che il suo predecessore stava tutto in memoria, per cui non penso che tutti quei Kbyte in più siano solo 'un paio di ritocchi'. E non dimenticare che (senza offesa per il collega Carlà) M.C. si occupa delle recensioni di giochi solo marginalmente (infatti c'è un solo recensore), mentre i nostri redattori non fanno altro — e poi, su un numero di M.C. (che io leggo tutti i mesi ed apprezzo moltissimo in tutto il 90% che rimane oltre a Playworld) abbiamo visto eleggere 'gioco del mese' il gioco 'Time Fighter', che su Zzap! ci eravamo rifiutati di tradurre perché valeva meno del 25% (e così su tutte le altre riviste inglesi che lo avevano recensito). Per cui non stupirti poi tanto di alcune recensioni ma considerale più attentamente e soprattutto non solo nel punteggio globale.

Riguardo poi al problema della 'giocabilità', o difficoltà di un video-game, suscitato da Fabrizio, Alberto e Domenico, possiamo solo dire che in questo settore è molto difficile dare un giudizio: quando i giochi vengono provati nella redazione italiana (non sempre, come saprete) al joystick si susseguono giocatori esperti come anche redattori che passano il 90% del loro tempo davanti alle Avventure o ad altri giochi di strategia, per cui si arriva ad un giudizio abbastanza equo sulla difficoltà. Inoltre è accaduto che, nella stessa settimana, abbiamo ricevuto lettere che definivano 'impossibile' un gioco ed altre che lo giudicavano 'troppo facile'. Comunque sono sicuro che non dovremo aspettare molto per conoscere le vostre idee e le vostre proposte sull'argomento. Dategli sotto!

COSA NE PENSATE?

"PUBBLICITA'
La pubblicità è molto carina, piena di orsacchiotti, topolini e donne in costume... ma resta pure sempre pubblicità.
TOP TEN
Più che 'top ten' era 'top thirty', il che era esagerato, e fortunatamente la rubrica 'parade' è stata soppressa. Una piccola 'top ten' nascosta da qualche parte non farebbe male (ma neanche bene...)
STRATEGIA
Sono talmente pochi, i giochi di strategia?
RECENSIONI
Le recensioni dovrebbero essere consigli su cosa comprare, non su cosa non comprare. E' quindi inutile e ingiusto pubblicare le recensioni delle 'schifezze': è inutile perché il fatto che un gioco non sia recensito su Zzap! significa di per sé che non è degno di apparire su una tale rivista; è ingiusto perché non mi sembra bello insultare un programma, seppur non di alto livello, costato giorni di lavoro e comunque per sempre creazione dell'ingegno umano! Forse servirà in Inghilterra, dove i programmi sono pubblicizzati anche in TV, per dare il giusto valore a schifezze presentate come miracoli, ma non in Italia, dove di videogiochi si parla solo su Zzap!
SIGNORE DEI PUNTEGGI
L'idea è buona (pur se nient'affatto originale): la sfida del punteggio aggiunge un sapore in più alla videogiocazione, quasi la eleva da diletto per smidollati a lotta tra joystickanti feroci. Peccato che chi non possiede la FORZA usi l'INGEGNO, e con l'INGANNO penetri nella memoria del computer modificando il meccanismo di gioco originale in modo da renderlo più facile, più umano, più da smidollati. Queste persone, scomparso il Signore dei Punteggi, si sono tuffati nella pagina dei...
TRUCCHI
Certo fa piacere risolvere dopo tanto tempo un videogioco prima irrisolvibile; DOPO TANTO TEMPO PERO'!!! Non è affatto incoraggiante leggere la recensione di un bellissimo gioco e trovare alla pagina successiva la mappa o la poke per le vite infinite: non c'è più 'sfida'. Questi trucchetti devono venir impiegati solo come ultima risorsa, quando proprio non si sa più come fare. Calcolando che prima di entrare in possesso di un gioco recensito passano anche due mesi e che per stancarsi di giocarlo ne passano altri tre, le poke dovrebbero essere pubblicate con un anno di ritardo. Assolutamente da evitare le mappe: un gioco d'esplorazione provvisto di mappa diventa un aborto di shoot'em up."
Lettera allegata ad uno dei questionari.

Innanzitutto ci scusiamo col lettore, di cui abbiamo perso nome e indirizzo (questionario fra i questionari...ehm...), ma che tuttavia ci ha colpito per lo stile 'a raffica' della sua lettera. Come vedete sono tutti argomenti che ci/vi toccano, e dopo che noi avremo detto la nostra vorremmo che anche voi ci scriveste per esporre la vostra opinione sui vari punti.

Cominciamo con la pubblicità. Quella che appare su Zzap! è pubblicità di videogiochi (e, se ci pensate bene, è un servizio che vi preannuncia i titoli di prossima uscita!), così come su Quattroruote appare pubblicità di auto ed accessori o su TopVideo quella di televisori, videoregistratori e film, o — tornando all'informatica — su M.C. Microcomputer la pubblicità di computer, periferiche, programmi gestionali o prodotti di consumo (dischetti, etc.).

Il mondo, guarda un po', gira attorno alla pubblicità: cosa vedete accendendo la TV? Cosa sentite accendendo la radio? E cosa leggete aprendo una rivista? Anche Zzap! è una rivista terrestre, per cui non pensiamoci più...

E poi, lo spazio che Zzap! dedica alla pubblicità è abbastanza fisso e già predisposto, per cui non toglie nulla al contenuto della rivista. Oppure preferite che la pubblicità scompaia e il prezzo della rivista aumenti?

Ed ora parliamo di Top Ten. Questo, anche se il lettore non lo ha preso in considerazione, è un argomento importante se inquadrato nell'ottica del problema 'obiettività delle recensioni'. Infatti, se la recensione di cinque o sei persone (i redattori) può rivelarsi 'incompleta' o 'non molto generalizzata', il giudizio di centinaia di lettori è invece un sicuro indice di gradimento, e può servire a guidare tutti gli altri che ancora sono indecisi sull'acquisto di un gioco. Per cui noi saremmo favorevoli alla Top Ten, e probabilmente la rivedrete presto, ma in ogni caso vogliamo sentire il vostro parere.

Per quanto riguarda i giochi di Strategia la risposta è: no, non sono pochi, ma finora c'è stato un basso livello di richiesta e quindi una simile risposta da parte degli importatori. Ora qualcosa si sta smuovendo, ma come abbiamo avuto modo di dire in un'altra risposta dovete essere anche voi a spronare i distributori, e di conseguenza poter così contare sulle nostre recensioni di tali giochi.

A proposito di recensioni, siamo passati a questo aspetto MOLTO delicato: bisogna recensire le schifezze? Come il nostro assennato lettore dice, in Inghilterra è necessario perché anche questo tipo di giochi viene sostenuto dalla pubblicità, ma non dimentichiamoci che a volte delle 'schifezze' vengono presentate sotto forma di pagina pubblicitaria su Zzap! per molti mesi prima della loro uscita (vedi Hercules o Gun Smoke), e in questo caso chi può avvertirvi se non noi? Non fatevi attendere con le risposte.

Il Signore di Punteggi: su Zzap! inglese continua ad apparire: noi, vista la moda delle poke e delle cartucce tipo 'Expert', abbiamo pensato che a questo punto sarebbe una presa in giro. Non siete forse d'accordo?

E in particolare sul problema della pubblicazione di trucchi e mappe per un gioco appena uscito, c'è molto da discutere. Quando bisognerebbe pubblicarli? Per le mappe possiamo capire lo sgomento, dato che sono così grosse che uno deve vederle per forza, ma chi ti dice, caro lettore, di andare subito a inserire la POKE in memoria? Esiste anche una virtù chiamata 'perseveranza'. Ma forse è meglio sentire cosa ne pensano i nostri lettori. Vogliamo solo aggiungere qualcosa sul problema del 'cattivo funzionamento' di listati e POKE varie: noi della redazione italiana non abbiamo il tempo per provare tutti i trucchi che ci giungono dall'estero e dall'Italia, né tantomeno possediamo tutti i giochi (rispediamo regolarmente i campioni a chi ce li ha inviati dopo un certo periodo, non lo sapevate?), per cui non possiamo che fidarci dei vostri trucchi e di quelli dei nostri colleghi d'Oltremanica. Inutile aggiungere che se i giochi da voi posseduti non sono originali moltissimi trucchi potrebbero non funzionare, OK?

Tanto per finire in bellezza ed offrirvi pane per i vostri denti, eccovi altri tre argomenti per i prossimi dibattiti, non meno importanti degli altri:
(A) Sarebbe una cattiva idea inserire in Zzap! qualche pagina sulla telematica e predisporre uno spazio apposito in qualche BBS per i lettori che posseggono un modem?
(B) E' giusto pubblicare gli indirizzi di chi scrive affinché si apra una serie di 'contatti diretti' come accadeva (e speriamo accadrà ancora) per le Avventure?
(C) Pensate davvero che il prezzo di Zzap! sia 'un furto' (ci sono state due o tre lettere sull'argomento). Non che si abbia intenzione di abbassarlo in caso di risposta positiva, ma vi siete guardati intorno quando siete davanti all'edicola, voi che vi sentite 'derubati'?
Datevi da fare, e scrivete subito, perché mentre voi leggete queste parole noi stiamo già lavorando sul prossimo numero di Zzap!!!!

BARBARIAN II - THE DUNGEON OF DRAX

Palace Software, Cbm64/128 cass. £ n.p., disco £ n.p.; Spectrum/Amstrad cass. £ n.p.
Joystick (anche tastiera sullo Spectrum) Versioni Recensite: C64 & Spectrum

• Il seguito della Palace al classico gioco di spada e magia

Al termine di Barbarian — The Ultimate Warrior, il nostro barbaro riusciva a salvare la Principessa Mariana strappandola alle grinfie del malvagio Drax, dopo aver massacrato un notevole numero di guerrieri. A questo avvenimento ne seguirono altri più dilettevoli, naturalmente. Ma il malefico Drax riuscì comunque a sfuggire alla spada del barbaro, rifugiandosi nei recessi più profondi del sotterraneo del suo oscuro castello, e tramando una personale vendetta contro l'intero Regno Gemmato — e soprattutto contro lo stesso guerriero barbaro e Mariana.

Esiste ora un solo modo per fermare Drax. Entrambi gli eroici personaggi — ognuno dei due esperto nel combattimento all'arma bianca — devono recarsi fino alla tana di Drax e mettere fine ai piani dello stregone. Soltanto essi posseggono le doti per sopravvivere ad un viaggio così rischioso e agli orrori del suo covo. La loro missione li conduce attraverso aridi territori vulcanici e caverne sotterranee fino ai sotterranei del castello e al santuario segreto dello stesso Drax.

Vi viene offerta la scelta di interpretare la Principessa Mariana o il famoso barbaro. Entrambi hanno con sé delle armi formidabili: il guerriero possiede una potente ascia da guerra, e la principessa una splendida spada. Entrambi possono eseguire una serie di mosse di attacco e di difesa. Le ferite sottraggono energia, visualizzata in alto a destra sullo schermo di gioco. Quando questa raggiunge lo zero, il protagonista perde una delle sue cinque vite.

Ognuno dei quattro livelli è popolato da una serie di orribili mostri. Bestie a forma di dinosauro, uomini di Neandertal, scimmioni e gallinacei mutanti nelle Terre Aride lasciano il posto a larve giganti, orchi, 'cose' che spuntano da pozzi senza fondo, strani quadrupedi carnivori senza occhi ed occhi che lanciano raggi mortali negli ultimi livelli. Se arriverete a sfidare un gigantesco essere mutante pieno di tentacoli ed un violento demone rosso sarete quasi giunti alla battaglia con lo stesso Drax. Una serie di colpi ben calcolati riduce l'energia di questi temibili avversari a zero, sebbene per alcuni di essi (come l'uomo di Neandertal) basti un solo colpo diretto a tagliare la testa.

▲ **Il Dungeon Master nella versione Spectrum...**

Ogni livello è formato da una serie di circa 28 schermi da esplorare con l'aiuto di una bussola/spada nella parte bassa dello schermo. Le pericolose fosse possono essere superate saltando, ma se dovesse capitarvi di precipitare nella loro oscurità avrete perso una vita.

L'esplorazione viene a volte interrotta da porte chiuse per aprire le quali occorre trovare la relativa chiave. Altri oggetti forniscono nuova forza e resistenza agli attacchi dei nemici, mentre la gemma e lo scudo proteggono dall'Idolo Vivente e dal Demone.

▼ **...e in quella Commodore 64...**

Il Barbarian originale fece colpo per le sue scene di sangue, ma questo Barbarian II è anche più terrificante! Dal semplice gioco di combattimento a due siamo passati ad una serie di orribili creature che fanno ai nostri due eroi le cose più infami e disgustose. I mostri nascosti nei pozzi, ad esempio, sputano via i teschi dei guerrieri dopo averli trascinati, scalcianti, dentro la loro tana per masticarli fra le loro imponenti fauci nell'oscurità delle loro tane. Tutta questa abbondanza di violenza e di orrore è stata splendidamente riprodotta attraverso una serie di sprite ottimamente definiti e di fondali estremamente ricchi d'atmosfera. Lo stesso barbaro è disegnato con fine realismo, basta guardare i muscoli che si muovono nell'agitare l'ascia. Anche il suono è ai massimi livelli, con una ricchezza di effetti sonori che riproducono fedelmente i colpi ed il suono del masticamento (Argggh!) — la risata del Guardiano è particolarmente impressionante. E' facile lasciarsi prendere dalla violenza del gioco grazie alla sorprendente caratterizzazione dei 'cattivi'. Più di una volta mi sono ritrovato a gridare contro un mostro, deridendolo per la mia superiorità! Se siete in vena di lotte sanguinarie non posso che raccomandarvi di tutto cuore Barbarian II. Dunque, dove ho messo la mia ascia...

Chiunque sia di bocca buona per la violenza digitale si farà trascinare dalle caratteristiche di Barbarian II. Mai prima d'ora una tale abbondanza di lotte sanguinarie era stata così ben distribuita sopra lo schermo di un monitor! L'immaginazione dei programmatori deve essere stata spremuta al massimo per dare vita a mostri così terribili, e l'attenzione dedicata all'aspetto grafico è incredibile. I personaggi dei giocatori sono stupendamente definiti ed animati, e si muovono attraverso schermi pieni di avversari altrettanto ben disegnati. Tutti e quattro i livelli sono ben programmati e ben realizzati graficamente, dotati ognuno della sua particolare atmosfera. Barbarian II è anche farcito di tocchi umoristici (e a volte piuttosto disgustosi), come il Dinosauro che inghiotte la testa del personaggio dopo avergliela staccata con un morso, o i mostri tentacolari che trascinano l'eroe/ina dentro le loro fetide buche. Sono cose che tireranno fuori davvero il peggio di ciò che avete dentro! Devo ammettere che far saltare via la testa ad una creatura con un colpo ben assestato mi ha dato spesso una notevole soddisfazione. Se Barbarian ha soddisfatto la vostra natura sanguinaria, allora non lasciatevi sfuggire Barbarian II!

▲ Tenete sempre la vostra ascia a portata di mano, non si sa mai...

Anche stavolta i programmatori della Palace hanno fatto le cose come si deve. Sto parlando della versione Spectrum, naturalmente, che sebbene QUASI monocromatica sembra possedere persino più atmosfera di quella del cuginetto di casa Commodore (a questo punto molti 64isti ritaglieranno questo riquadro e lo bruceranno urlando e ridendo). Infatti la scelta del fondo monocromatico ha permesso di raggiungere, nella definizione e nel movimento degli sprite, una definizione impareggiabile, che ricorda molto Way Of The Exploding Fist, ed un aspetto quasi 'fumettoso'. Non mancano i particolari densi di atmosfera, come gli scheletri di passate vittime disseminati lungo il cammino, le torce accese e il fetido liquido scuro che filtra dalle pareti di pietra stendendosi untuoso sul pavimento, e le notevoli dimensioni degli sprite danno al tutto un aspetto da film mitologico. Certo il suono non raggiunge gli standard del C64 (sarebbe impensabile che uno Z80 svolgesse il lavoro di un chip sonoro, anche se questa viene visto come un 'difetto' anziché come un semplice dato di fatto da molti Commodoriani 'stragasati'), ma cosa importa? Chi possiede uno Spectrum (48K) ha già da tempo rinunciato ad aspettarsi colonne sonore ed effetti speciali digitalizzati, e si gode le altre qualità dei suoi giochi. Barbarian II è e sarà ancora per molto un successo sullo Spectrum come sul C64, e se già vi eravate esaltati ai furiosi e sanguinosi combattimenti del primo, il secondo vi terrà inchiodati allo schermo col suo contorno di ricerca e di strategia: correte a comprarlo!

Il globo aiuta a superare gli effetti fatali degli incantesimi lanciati da Drax. Una volta raccolti, tutti gli oggetti vengono visualizzati in fondo allo schermo.
Preparatevi all'epica missione che vi attende: mostri minacciosi e terre misteriose vi aspettano. Tenete stretta la vostra ascia/spada e lanciatevi verso un'azione orribilmente avvincente: solo il barbaro e la principessa potranno arrivare alla fine di questo viaggio...

PRESENTAZIONE 91%
Struttura grafica dello schermo ben definita, comandi affidabili e scelta del personaggio.

GRAFICA 95%
Ben definita ed animata, con sequenze umoristiche e violente.

SONORO 92%
Effetti sonori realistici e divertenti (sul C64) che danno vita ad un'atmosfera molto realistica.

APPETIBILITA' 96%
Violenta azione mescolata ad elementi di esplorazione che rendono il tutto immensamente avvincente.

LONGEVITA' 94%
Con quattro diversi livelli e 21 avversari da affrontare, vi offrirà ore ed ore di entusiasmante gioco.

GLOBALE 94%
Fino ad ora il migliore (e più sanguinoso) *beat'em up* ed un'eccellente seguito di *Barbarian.*

ZZAP! TEST

Gioco Caldo

SALAMANDER

Imagine; C64 cass. £12.000, disco £15.000;solo joystick;

· Una conversione incredibilmente fedele del colorato e frenetico seguito di Nemesis.

Ai confini dell'universo esiste un gruppo di stelle che forma la Galassia di Tesla. In questa galassia esiste un sistema solare chiamato Latis, formato da cinque pianeti: Eioneus, Lavinia, Kierke, Odysseus e Latis stesso. La sua civiltà, vecchia di 100 milioni di anni, è diventata, un secolo dopo l'altro, sempre più progredita e ricca, dotata com'è di un incredibile potere psichico conosciuto come 'il potere del soffio che frantuma'. Questo dono consentì loro di guardare dentro il futuro, ma quello che videro fu abbastanza orribile da riempire di terrore il cuore di ogni abitante del sistema di Latis — la distruzione totale! Questa rivelazione fu trascritta su tavolette di metallo e di pietra, conosciute come 'La Predizione', ma col passare degli anni esse andarono smarrite sui cinque pianeti.
Ora è giunto il tempo in cui la profezia si avvererà, e la civiltà trattiene il respiro. Come annun-

Ho sempre considerato Delta come l'ultima parola sui giochi stile Nemesis del C64, ma ecco arrivare Salamander, la conversione ufficiale della Konami, ed è incredibilmente simile alla versione da sala giochi. Riesco a stento a credere che sia possibile una conversione così accurata di un gioco! Persino lo schermo iniziale, completo di scritte in giapponese, sa di coin-op. La quantità di lavoro speso nella realizzazione grafica è più che evidente, ma la velocità e lo schema di gioco non si sono lasciati sopraffare dai colori e dalla definizione. Il numero di sprite presenti nello stesso momento sullo schermo è davvero impressionante ed il ritmo di gioco è estremamente frenetico in ogni istante, con bombe e proiettili che schizzano dappertutto. Il metodo di raccolta delle armi è davvero ben realizzato — ogni caratteristica ha la sua particolare sigla — cosicché non c'è possibilità di confondersi su quale arma impiantare sulla propria astronave. Il senso di potere che si acquista dotando la navicella di tre fuochi multipli ed un laser gorgogliante è favoloso: si finisce con l'incitare gli alieni ad attaccare! Per dirla semplicemente, se prendete Nemesis e Delta, li mescolate togliendo da ognuno i difetti che possiede, quello che vi rimane è Salamander.

▲ Non fatevi intimorire dalla moltitudine di nemici: ci sono molte armi da raccogliere, ancora

Mi sono divertito tanto con la conversione Konami dell'eterno classico Nemesis, **che fece la sua apparizione nel Maggio '87, ma di fronte a questo seguito essa diventa a dir poco insignificante. Sin dai primi attimi di gioco appare chiara la netta superiorità di** Salamander **rispetto al suo predecessore, e la sua incredibile somiglianza con l'originale da sala giochi. La definizione grafica è il massimo che si può chiedere da un C64 nel tentativo di imitare quella di un coin-op, e viene completata dal fluido movimento degli sprite attraverso fondali dettagliati e scorrevolissimi. Non c'è da impazzire col tasto di Shift per attivare le armi, come accadeva con** Nemesis, **ed il sistema di controlli nella sua globalità è davvero comodo. E doveva esserlo per forza! Definire questo gioco movimentato significherebbe minimizzare; il primo livello è apprezzabilmente rilassante una volta che avrete giocato contro il caos organizzato degli ultimi. Si riesce a tener testa alla confusione solo marginalmente avendo a disposizione un insieme completo di armi (cosa che ha il suo notevole effetto grafico), con lo schermo pieno zeppo di missili di ogni tipo.** Salamander **ha fatto presto a diventare il miglior shoot'em up progressivo che io abbia mai giocato — questa conversione non può mancare nella vostra collezione di giochi!**

ciato dalla predizione, una forza malvagia emerge da una galassia lontana, invidiosa dell'Utopistico stile di vita degli abitanti di Latis, decisa a distruggerli. Le forze della Salamander sono in cammino...
Su richiesta dell'Archeologo Spaziale Van landroth Frehley, l'Imperatore Lars XVIII ha inviato un'astronave da combattimento per infiltrarsi fra le difese della flotta Salamander in avvicinamento. Il vostro ruolo è quello del pilota di tale vascello, in volo verso un estremo pericolo nel tentativo di salvare il vostro popolo. Nessuno sa se sarà possibile salvare il Sistema di Latis — dal momento che l'unica possibilità di accertarsene sarebbe quella di leggere la perduta 'Predizione' — cosicché tutto è ora nelle vostre mani.
L'azione inizia nello spazio, con la vostra navicella in volo orizzontale lungo una serie di caverne all'interno di un asteroide, dove sono annidate le forze aliene. I primi nemici che incontrate passeranno oltre volando in formazione, e distruggendone un gruppo completo si provocherà l'apparizione di un 'pick up' (un particolare da 'raccogliere'; NdT), che potrebbe rappresentare un potenziamento dell'astronave o maggiore potere distruttivo. I miglioramenti all'astronave consistono in aumento della velocità e scudi difensivi, mentre l'armamento extra comprende missili, fuoco multiplo, raggi laser e l'impressionante 'cannone gorgogliante' che lancia un devastante raggio circolare capace di attraversare, distruggendole, le formazioni aliene. L'utilizzo di questi diversi 'optional' è essenziale per poter proseguire lungo i vari livelli. Dopo aver superato atrocità varie come fauci retrattili e rocce autorigeneranti, si dovrà distruggere un gigantesco cervello assassino al termine del sistema di caverne che forma il primo livello. Questo conduce al secondo livello, che consiste in una scena spaziale a scorrimento verticale in cui si dovranno scansare numerose meteoriti e si dovrà sconfiggere un enorme e mostruoso ragno nucleare. Altri livelli comprendono fogli metallici volanti e vulcani sotterranei, con fiamme che si levano da pozzi bui, prima di affrontare la battaglia definitiva con il comandante stesso delle forze di Salamander.

▲ **La pioggia di meteore nel secondo livello a scrolling verticale**

Dopo così tanti giochi ad 'armamento progressivo' pubblicati negli ultimi tempi, ci si sarebbe aspettato un rapido esaurimento del genere. Per niente! Invece, Salamander **porta nuova e vibrante vita nell'umile categoria degli shoot'em up a scorrimento. Bob Stevenson continua a impressionarci con le sue splendide riproduzioni della grafica da coin-op, con lo da considerare come una promessa di ciò che ancora doveva arrivare. Bizzarre creature e varie astronavi affollano volando i numerosi e variegati fondali, formando complesse strutture sul loro cammino, tutte splendidamente dettagliate ed accuratamente ombreggiate. Distruggere la formazione di uccelli Fenice nel terzo livello sembra quasi un crimine, tanto sono ben disegnati! La raffinatezza grafica non è riservata solo ai 'cattivi', però, soprattutto quando avrete a bordo il vostro fedele trio di cannoni multipli e laser gorgoglianti! Il suono non ha niente di eccezionale, ma si riesce appena a farci caso durante i frenetici combattimenti, per cui non impoverisce il gioco nella sua globalità. In passato sono stati spesi senza dubbio quasi tutti i superlativi possibili per descrivere la grafica e lo schema di gioco degli shoot'em up, ma Salamander ha creato un nuovo standard che tutti gli altri dovranno seguire. Possiede una grafica impressionante, è incredibilmente avvincente, ed è destinato a diventare un altro classico fra gli shoot'em up del C64.**

PRESENTAZIONE 86%
Eccellente controllo e 'armamento progressivo' ma lentissimo caricamento.

GRAFICA 95%
La splendida grafica di Bob Stevenson è davvero simile all'originale da sala giochi.

SONORO 84%
Potenti effetti sonori e musica adatta.

APPETIBILITA' 96%
Vi avvincerà in modo sbalorditivo sin dal primo colpo.

LONGEVITA' 92%
Abbondanza di situazioni e abbastanza difficoltà da mantenere vivo a lungo l'interesse.

GLOBALE 91%
Al momento il miglior shoot'em up a difficoltà progressiva.

HAWKEYE

Thalamus; C64 cass. £n.p., disco £n.p.;

• Sconfiggete i temibili Skryksis nei panni (sintetici) di un guerriero bionico in quest'ultima produzione della Thalamus

Una civiltà che aveva ormai raggiunto la perfezione venne distrutta dagli Skryksis, una diabolica tribù di nomadi della Via Lattea. Nell'anno dedicato a Naron, un antico eroe, essi invasero il pianeta Xamox e ne massacrarono gli abitanti per sicurezza. Pochissimi fra i superstiti si rifugiarono nel sottosuolo quando gli Skryksis iniziarono a costruire centrali nucleari le cui radiazioni ben presto contaminarono l'atmosfera rendendo impossibile la vita sulla superficie del pianeta.
Guidati e sostenuti dal desiderio di vendetta, i sopravvissuti cominciarono a sviluppare una forma di vita sintetica, mezza umana mezza robot, particolarmente progettata per superare i settori ultra-protetti che conducevano ai famigerati impianti nucleari.
Ora la FVS (Forma di Vita Sintetica) è completa. I suoi computer interni non sono considerati abbastanza veloci da poter reagire con efficacia all'ambiente ostile, per cui il cyborg verrà guidato a distanza. Il guerriero al quale viene affidata questa pericolosa missione si chiama Hawkeye. La sua mente Xamoxiana è in perfetta sincronia coi movimenti del guerriero bionico.
L'azione del viaggio verso la base degli Skryksis si svolge lungo una serie di livelli che hanno come sfondo un paesaggio a scorrimento orizzontale formato da piattaforme, città, villaggi, pianure gelate e deserti polverosi.
Questi territori strani e sconosciuti sono popolati da una serie di creature fantastiche e bizzarre. Esse attaccano dal suolo, piombano addosso dal cielo, e sbucano improvvisamente da sotto il terreno. L'urto o il semplice contatto con esse riduce la quantità di energia posseduta dal cyborg, mostrata come una piccola barra orizzontale in cima allo schermo. Se questa dovesse esaurirsi del tutto il guerriero perderebbe immediatamente una delle sue tre vite.
I mostri possono essere affrontati utilizzando le quattro armi a disposizione di Hawkeye, dotata ognuna di una diversa velocità o potenza di fuoco. Una piccola finestra a sinistra del pannello di controllo indica l'arma correntemente utilizzata. Le altre armi

A sinistra: un 'primitivo' avversario da evitare o distruggere.
Sotto: provate a confrontarvi con questo gigante armato di clava...

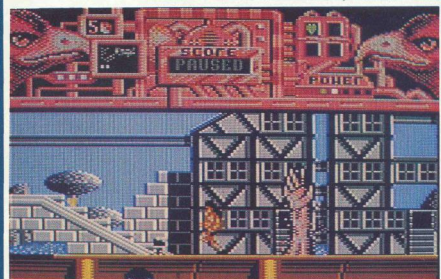
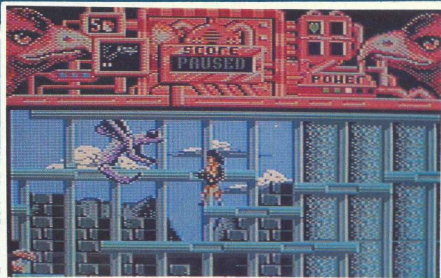
La prima cosa che ti colpisce di Hawkeye è la sorprendente presentazione, che inizia con la faccia incredibilmente ben animata dell'alieno mentre descrive la missione. Per fortuna la presentazione è seguita da uno splendido gioco, all'altezza dei migliori standard Thalamus. Hawkeye ti avvince subito con la sua impressionante grafica e il sonoro pieno d'atmosfera. Lo sprite della Forma di Vita Sintetica (FVS) è disegnato in modo in modo stupendo, e corre e salta sopra splendidi fondali variegati dal fluido scorrimento parallattico con indosso le sue mutande piene zeppe di armi e munizioni! Anche i vari droidi, demoni e dinosauri, ognuno dotato della sua particolare personalità, dono ben disegnati. La musica aggiunge un tocco di atmosfera futuristica agli avvenimenti con la sua esecuzione piuttosto fantascientifica. Ma la qualità di Hawkeye non si ferma al sonoro e alla grafica — nella lussuosa confezione si nasconde un arcade estremamente giocabile ed avvincente. Anche se avete già un gran numero di shoot'em up a scorrimento orizzontale nella vostra collezione, non è proprio il caso di lasciarsi sfuggire Hawkeye. Questo mese ci sono due splendide medaglie d'oro: non scegliete, conservate i soldi per prenderle entrambe!

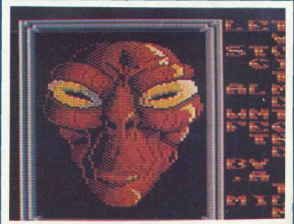
vengono selezionate tenendo premuto il pulsante di fire fino a quando l'arma mostrata inizia a lampeggiare, dopodiché basta spingere la leva del joystick a destra o a sinistra finché l'arma desiderata non appare — anche i tasti funzione possono svolgere questo compito, in alternativa. La prima arma disponibile è una pistola, che ha munizioni illimitate ma minore potenza delle altre. Le altre tre armi sono più potenti, ma posseggono munizioni limitate. La quantità di colpi disponibili viene mostrata al di sotto dell'icona raffigurante l'arma relativa. Tre luci si spengono quando si rimane senza munizioni. Per fortuna altre riserve di munizioni possono essere raccolte lungo la strada, ed il loro livello viene in ogni caso riportato al cento per cento della disponibilità al superamento di ogni livello di gioco.

Ci sono — disseminati per i vari ambienti — diversi materiali che hanno il potere di potenziare le caratteristiche della FVS. Una volta raccolti, questi elementi grezzi consentiranno di creare altri cyborg, aumentando così il numero di vite a disposizione.

Per completare un livello, bisogna raccogliere dei particolari pezzi sparsi per l'area di gioco guidando la FVS in modo che entri in contatto con essi. I due falchi nella parte alta dello schermo aiutano a portare avanti questa operazione — gli occhi di entrambe le teste lampeggiano per indicare la direzione nella quale dovreste muovervi. I salti necessari a raccogliere i pezzi e superare alcune fasi dei livelli hanno un'intensità controllabile — la loro lunghezza viene determinata dalla quanto tempo tenete piegato il joystick verso destra o verso sinistra.

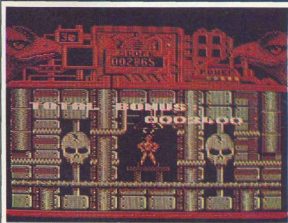
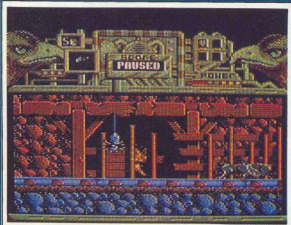
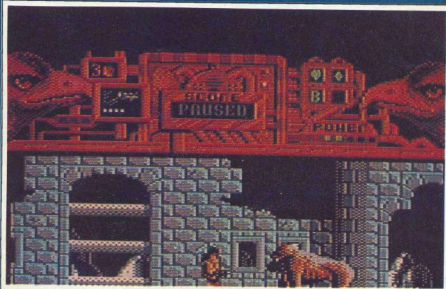
Un motivetto viene suonato quando tutti i pezzi sono stati raccolti, ed il cyborg viene trasportato fino all'estrema destra del livello. Ci sono 12 livelli da superare prima che gli impianti nucleari vengano chiusi e Xamox sia di nuovo salva.

Se la missione di Hawkeye dovesse fallire, il telecomando della FVS andrebbe in corto circuito e non potrebbe trasmettere la sua anergia al successivo cyborg, col

▼ *Dall'alto in basso:* il pericolo piomba anche dal cielo... e spunta dal terreno.
A destra: la storia del popolo alieno narrata da un loro rappresentante

E poi dicono che Great Giana Sisters **è un plagio! Andatevi a leggere l'editoriale, se non lo avete ancora fatto, e poi guardate ad Hawkeye con un occhio nuovo. Vi ricordate** Obliterator, **nello scorso numero di Zzap!? Un guerriero bionico, il destino di un popolo nelle sue mani, quattro armi a disposizione di diversa potenza e velocità, una colonna sonora ricca d'atmosfera: non avete avuto bisogno che uscisse la già annunciata versione 8 bit di tale gioco, visto che la Thalamus ci aveva pensato da tempo. Fra qualche mese non avremo bisogno di scrivere le recensioni, basterà riciclare quelle vecchie! Non che Hawkeye sia un brutto gioco: la sua somiglianza con Obliterator è di per se stessa una garanzia di successo, e non posso che raccomandarvelo, così come non potrei che raccomandarvi tutti i recenti clone di** R-Type **(Io, Salamander, Netherworld, etc.). Ma non mi sembra giusto che le case di software si prendano i nostri soldi senza sfornare idee originali, è come se continuassimo a comprare sempre lo stesso bellissimo disco dove sono state cambiate solo le parole ma la musica resta sempre la stessa...**

HAWKEYE

risultato di trasformare l'altro guerriero in un vero e proprio zombie. La missione ha un'importanza vitale; non solo il futuro di Hawkeye ma l'intera storia del suo pianeta dipendono da lui. Non può permettersi di perdere...

Il quinto gioco pubblicato dalla Thalamus è opera di Mario Van Zeist, e questo significa che i grandi giochi, come quelli di Stavros Fasoulos, vengono spesso realizzati da programmatori non anglosassoni (e non dimentichiamoci di Raffaele Cecco; NdT). Sebbene l'idea in se stessa sia piuttosto poco originale, la storia dei Xamoxiani è davvero interessante, e viene splendidamente raccontata da una testa d'alieno parlante — il testo compare mentre la creatura 'parla', e per ogni pagina viene mostrata un'importante immagine fissa. Splendidi effetti cromatici sugli schermi di caricamento e di presentazione conducono ad un gioco altrettanto piacevole, sormontato da due teste di falco molto ben disegnate. Il messaggio di 'Sistema di Controllo Hawkeye Pronto' sotto la FVS è un modo simpatico per simulare l'idea del controllo a distanza sul guerriero da parte del giocatore, prima di lanciarsi in un forsennato gioco in scrolling orizzontale di 'sparo e fuga' sullo stile di Green Beret (ma per fortuna meno difficile!). Gli sprite sono ben animati e, sebbene non spettacolari, hanno una definizione grafica superiore alla media. Lo scrolling parallattico del fondale fa davvero effetto. Ad accompagnare lo standard qualitativo della grafica c'è della buona musica che comprende anche un pezzo funky per festeggiare i bonus il quale ricorda le migliori colonne sonore di Rob Hubbard. Con la scelta libera fra quattro armi (ammesso che abbiate le munizioni), occorre sviluppare alcune tattiche per sconfiggere i diversi nemici nel modo più efficiente, cosa che rende ancora più interessante un gioco già di per sé avvincente. Aggiornate la vostra collezione di giochi della Thalamus con una copia di Hawkeye — non ve ne pentirete.

▼ Alle prese con un aracnoide e, più sotto, con un enorme gorilla: c'è proprio di tutto, in *Hawkeye*...

▲ Ad ogni fine-livello potrebbe esserci un Bonus ad aspettarvi...

PRESENTAZIONE 99%
Xaroxiani animati in modo incredibile, caricamento musicale mixato, modo pratica, livello segreto, bellissimo screen di presentazione e sequenza demo, e molto altro ancora!

GRAFICA 94%
Un eccellente utilizzo del colore in tutto il gioco, sprite dal movimento fluido e scrolling parallattico.

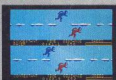
SONORO 91%
Delle musica davvero magnificà e degli appropriati effetti sonori.

APPETIBILITA' 93%
La sequenza d'apertura conduce ad un'azione da shoot'em up che avvince subito.

LONGEVITA' 94%
12 livelli con raccolta di pezzi difesi da una folta serie di bizzarre creature.

GLOBALE 96%
Uno shoot'em up di massimo livello avvincente e splendidamente presentato.

23 WAYS TO ACHIEVE SPORTING IMMORTALITY

FIGURE SKATING · 100M DASH · SPEED SKATING · HOT DOG · FREESTYLE RELAY (SWIMMING)

SKI JUMP · BOBSLED · TRIPLE JUMP · ROWING · JAVELIN

SHOW JUMPING · HIGH JUMP · FENCING · CYCLING

Screenshots taken from CBM 64/128, Spectrum and Amstrad formats.

U.S. Gold Ltd
Units 2/3 Holford Way Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

CANOEING

POLE VAULT

BIATHLON

GYMNASTICS

FREE SKATING

100M FREESTYLE (SWIMMING)

SKEET SHOOTING

4 x 400M RELAY

DIVING

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

NETHERWORLD

Hewson, Cbm64, cass. £ n.p.; disco £n.p.; solo joystick

Al comando della vostra astronave a forma di ruota, siete stati intrappolati in un mondo completamente alieno a quello che avete sempre conosciuto, in un altro tempo, in una nuova, minacciosa dimensione spaziale — un universo fantasmagorico fatto di bizzarre costruzioni che formano la vostra prigione senza confini. (Stiamo andando un po' troppo sul poetico, vero? Beh...) Questo posto è pieno di esseri splendidamente bizzarri; ma queste creature sono intrappolate in un'eterna lotta fra le forze del bene e quelle malvagie, in una battaglia per il dominio degli Inferi. Essere intrappolati sul Pianeta del Purgatorio nel bel mezzo di tutto questo non è certo la migliore situazione in cui trovarsi.

Fortunatamente, voi avete una possibilità di fuggire — sebbene sia molto piccola — attraverso i carboni incolori dei diamanti di cristallo, la moneta locale.

Queste gemme sono disseminate attraverso tutta la dimensione, e celano la chiave che aprirà le porte della la vostra libertà. Per poterle raggiungere, dovrete uccidere gli abitanti dell'Inferno e superare tutte le loro difese: bolle di acido vomitate da demoni; generatori di alieni; sangue acido (uhm...) sputato da teschi caprini; mine rimbalzanti, traccianti e sensibili al calore; anime orrendamente torturate — dovrete affrontare tutto questo lungo i 12 settori del Purgatorio.

Il vostro obiettivo è la raccolta della quantità di diamanti necessaria in un limite di tempo consentito, per poi passare al successivo, più difficile livello attraverso un sistema di tele-trasporto. Per riuscire in questo, molti ostacoli dovranno essere aggirati e persino rimossi, e molti alieno dovranno essere annientati col vostro laser quadri-direzionale.

Ogni livello è dotato di muri e di masse/strutture di terreno inaccessibile di vario tipo che danno vita ad un labirinto con scrolling in otto direzioni; in aggiunta, ci sono un numero di oggetti utili. Un compressore di diamanti, dalla forma di una U rivoltata, creerà un nuovo diamante se riuscite a portare una roccia mobile in modo da farla penetrare al suo interno. Alcuni tipi di alieni vengono creati da generatori a forma di alveare, ma se riuscite a chiuderne l'uscita con una roccia il flusso di creature verrà interrotto. Delle rocce ben piazzate possono anche deviare il cammino delle mine facendole sbattere contro una parete mutante, in modo da creare ulteriori nuovi diamanti.

▲ Attenti a quelle bolle, ma ancora di più a quei due mostri!

▲ Scenari 'rosso sangue', in *Netherworld*...

Delle apparecchiature circolari di tele-trasporto vi porteranno rapidamente sopra un'altra apparecchiatura dello stesso tipo dislocata in una zona diversa del livello, ed è possibile servirsi di passaggi che attraversano le pareti una volta che si è individuata la corrispondente porta segreta — molto simile agli altri mattoni. Raccogliendo delle clessidre si guadagna tempo extra per il completamento del livello, in modo da rendere meno frenetico il gioco.

Gli alieni che scorazzano per la dimensione producono spesso un'icona blu quando vengono colpiti, e questo può avere dieci diversi effetti. Le icone a forma di 100, 250 e 500 forniscono (naturalmente) l'equivalente quantità di punti bonus una volta raccolte. Il gruppo di frecce da' una maggiore velocità alla navicella, ma raccogliendone più di tre si verifica l'effetto opposto. Un teschio con le ossa incrociate rappresenta un distruttore di demoni, ed una volta raccolto vi permetterà di ridurre quelle creature sputa-acido ad un mucchietto di ossa solo toccandole.

Le frecce che puntano in direzione di blocchi rappresentano un demolitore di mattoni, che vi consente di aprire un passaggio in muri altrimenti impenetrabili, magari dandovi la possibilità di accedere a nuovi diamanti. Il gruppo di punti interrogativi vi attribuisce un bonus-mistero, dato che possono significare quattro diversi effetti — due piacevoli e due sgraditi. Si può ottenere una

▼ Un paesaggio di teschi sbarra la strada alla piccola astronave circolare

▲ Riuscirete a scoprire cosa nascondono gli orribili bozzoli?

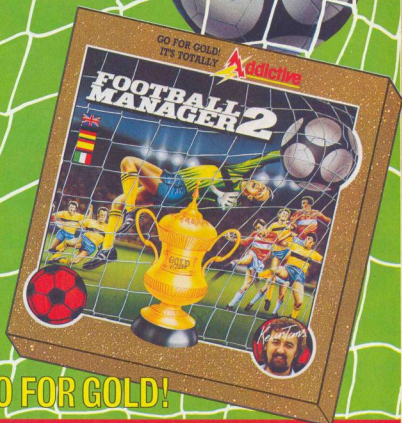
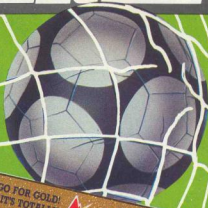
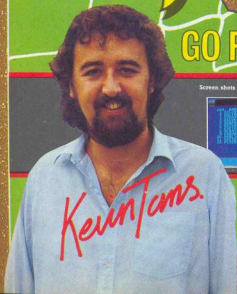
vita extra ed un periodo di invulnerabilità (segnalato dal cambio di colore della navicella), ma anche una maggiore confusione causata da una inversione dei controlli di movimento (la direzione di spinta dell'astronave cambia) o la perdita totale di essi (la spinta si esaurisce del tutto). Questa icona è solo per coloro che adorano giocare d'azzardo!
Sotto la zona dello schermo principale che rappresenta queste azioni grafiche si può notare un display informativo. Esso mostra, da sinistra a destra: il numero di distruttori di demoni disponibili (fino ad un massimo di nove), il vostro punteggio, il livello raggiunto, la quantità di energia dello scudo difensivo, il tempo ancora disponibile per il completamento del livello, ed il numero di vite a disposizione. Quando lo scudo difensivo è al massimo livello di energia si possono incassare 12 colpi prima di perdere una dello tre vite. Delle cifre lampeggianti nell'angolo superiore destro dello schermo mostra la quantità di diamanti ancora da raccogliere per completare il livello.
Al completamento di ogni fase di gioco si passa in uno schermo intermedio dove, in un tempo limite, bisogna guidare una mina contro un muro mutante utilizzando le rocce a disposizione. Se ci riuscite, avrete guadagnato una vita extra.

Questo mese la Hewson ci ha dato anche un gioco etereo di sparatorie e raccolta di oggetti con grafica stupenda e uno schema di gioco davvero 'tosto'. Con la sua presentazione d'alto livello, il gioco è dotato del solito screen di presentazione/tabella dei punteggi ma stavolta farcito di un fantastico pezzo musicale completo di chitarra elettrica 'heavy metal'. Dietro questa semplice presentazione si nasconde un gioco favoloso, con numerosi livelli e ricchezza di colori. Ognuno dei 12 livelli possiede una sua particolare atmosfera: si ha la netta sensazione che ogni schermo è un mondo separato dal precedente. Gli obiettivi sono semplici da raggiungere, ma il gioco in sé contiene abbastanza difficoltà da presentarsi come una grande sfida per qualsiasi giocatore, e ci sono abbastanza livelli da far sì che valga la pena continuare. Non che sia il gioco più favoloso che sia stato mai commercializzato, ma sicuramente non potrete ignorarlo.

Se la grafica striminzita e la difficoltà di gioco di Marauder **vi ha deluso, è arrivato il momento di rinfrancarvi con quest'altro prodotto della Hewson:** Netherworld **riporta alle stelle la fama di questa casa di software nella categoria degli shoot'em up di alto livello. Già il semplice sgusciare in mezzo a nugoli di rocce scansando nel contempó pareti di pietra mentre si spara a degli alieni è divertente di per sé stesso, ma in questo gioco trovate molto di più. Cosa ne dite, ad esempio, di una forsennata ricerca di diamanti attraverso lo spazio prima che il tempo a vostra disposizione termini, col disperato desiderio di trovare una clessidra che vi consenta aumentare quest'ultimo, oppure di disporre frettolosamente delle rocce in modo da deviare il percorso di mine contro pareti cangianti, senza un attimo di tempo per rilassarvi — ma con un'azione così avvincente ad un ritmo così incalzante, chi vorrebbe farlo? La grafica è nitida, dettagliata, con un'ottima animazione, e lo scrolling è davvero fluido; la musica di presentazione è fantastica — un vivido pezzo musicale con voci davvero sofisticate. Questa combinazione di puzzle e shoot'em up funziona in modo splendido — anche se prende qualche particolare da** Boulder Dash **— e non posso che raccomandarvi caldamente di provarla.**

Quest'ultimo prodotto della Hewson è davvero un semplice gioco di tipo shoot'n'collect (sparatorie con raccolta di oggetti), quindi cosa lo rende così diverso dagli altri? La risposta è che il programmatore Jukka Tapanimaki ha dato un'occhiata a questo tipo di giochi e poi ha realizzato Netherworld **con un occhio particolare per il giocatore. Tutto è così ben disegnato e spinge a partecipare. La scenografia è quella classica di questo tipo di giochi e non c'è molto altro da fare oltre che sparare agli alieni, spostare rocce e raccogliere diamanti, ma il gioco possiede un'atmosfera stupenda, alla quale contribuisce in gran parte la grafica e l'incredibile colonna sonora di Jori Oikkonen. L'azione non è semplicemente fatta di stupida violenza, dato che i livelli bonus richiedono un'attenta riflessione (ancora non sono riuscito a superarne uno!).** Netherworld **può farvi dimenticare la figura barbina che la Hewson ha fatto con** Marauder **ed incollarvi al vostro C64 per ore.**

PRESENTAZIONE 80%
Comandi flessibilissimi e un coloratissimo screen di presentazione.
GRAFICA 94%
Uno scrolling multi-direzionale fluidissimo, splendidi giochi d'ombra, sprite e fondali dettagliati, effetti speciali notevoli.
SONORO 90%
Colonna sonora iniziale davvero raffinata ed ottimi effetti sonori nel gioco.
APPETIBILITA' 81%
La manovrabilità inizialmente macchinosa viene riscattata da un'estrema facilità di combattimento.
LONGEVITA' 82%
12 livelli molto vari attraverso i quali si gode tanto dell'aspetto strategico che della rapida azione da shoot'em up.
GLOBALE 85%
Le rapide sparatorie ed il frenetico affannarsi dietro la soluzione dei suoi rompicapo danno vita ad un gioco davvero avvincente.

▼ Queste rocce semoventi fanno proprio venire in mente il buon vecchio *Asteroids*...

FOOTBALL MANAGER 2
GO FOR GOLD! IT'S TOTALLY Addictive
FOOTBALL MANAGER 2
GO FOR GOLD!
Screen shots from Atari St system.
Kevin Toms.
Addictive

ZZAP! TEST **Gioco Caldo**

LAST NINJA 2

System 3, Cbm64/128 cass. £n.p., disco £n.p.; Spectrum cass. £n.p.; joystick o tastiera Versioni recensite: C64 & Spectrum

• Colui che è misterioso e invisibile visita New York nello stupendo seguito della System 3

La leggenda narra di una grande battaglia svoltasi più di mille anni fa sulla sacra isola di Lin Fen, in cui l'ultimo Ninja di una grande famiglia sconfisse il malvagio Shogun, Kunitoki. Ma, senza che il resto dell'umanità lo venisse a sapere, gli oscuri alleati di Kunitoki, che vivono nel malefico mondo degli spiriti dannati, gli avevano fatto dono di una sfera di cristallo rubata chissà dove, i cui poteri magici furono così utilizzati per i suoi scopi malvagi, consentendogli di fuggire attraverso il tempo scampando alla morte per mano dell'Ultimo Ninja.
La sfera lo trasportò nella New York del 20° Secolo, dove ben presto scoprì che una persona dotata dei suoi malvagi talenti poteva ben presto arricchire attraverso il ricatto, lo sfruttamento della prostituzione, i furti e lo spaccio di droga nelle strade. Servendosi del potente influsso della sfera, riuscì a piegare chiunque al suo volere.
Gli antichi Dei Ninja, però, consapevoli delle gesta infami di Kunitoki, ben presto inviarono il loro fedele servitore attraverso il tempo perché affrontasse una volta per tutte il malvagio Shogun.
Gli Dei lasciarono il Ninja in una delle zone più conosciute di New York — il palco orchestrale di Central Park — ed è qui che ha inizio la sua missione. Il nostro eroe deve attivare un interruttore nascosto per poi calarsi sotto il palco ed esplorare il resto del parco, dove affronterà criminali, poliziotti corrotti, lanciatori di coltelli, e numerosi altri brutti ceffi. Prima di poter visitare il resto della città bisogna portare con sé gli oggetti esatti attraverso le giuste uscite per ognuno dei livelli di gioco.
Nel secondo livello il Ninja si aggira per le strade di New York dove lo aspettano pattuglie della polizia che non esiteranno ad utilizzare le loro armi da fuoco per mettere fine alla sua vita, e criminali in motocicletta che tenteranno in tutti i modi di spiaccicarlo (ricordatevi di utilizzare il Codice

P.G

Dal giorno in cui mi capitò di vedere la copia dimostrativa di Last Ninja 2 non ho fatto altro che contare i giorni nell'attesa di poter giocare la versione definitiva. Ne sono rimasto deluso? Ma nemmeno per sogno! Non che mi aspettassi qualcosa di meno dall'abilità programmatoria di Hugh Riley, ma immagino quanto coraggio richiedesse creare un seguito a Las Ninja. I perfidi enigmi del gioco originale sono ancora lì, solo ingegnos' mente collocati nello scenario urbano di New York — tirate un profondo respiro quando inizierete a giocare, perché vi strozzerete dallo stupore quando riuscirete a scoprire il diabolico nascondiglio dove è celato il nunchukka! I movimenti del Ninja sono piuttosto difficili da manovrare all'inizio, ma una volta che ci avrete 'fatto il joystick' sarete sorpresi dalla versatilità del personaggio. Può darsi che vi costi qualche monetina in più del normale, ma Last Ninja 2 è la prova tangibile della saggezza del detto 'Ciò che spendi, prendi'.

M.E

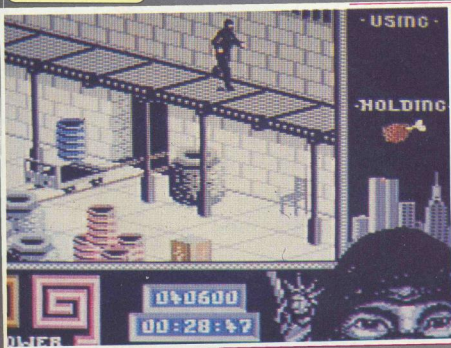
L'ultimo gioco dal tema orientaleggiante ad aver avuto un certo impatto sul pubblico è stato Bangkok Knights, anch'esso della System 3, così come era successo col classico beat'em up International Karate +, ed ecco che ora abbiamo il seguito del loro gioco più famoso, The Last Ninja. Quando apparve, più di un anno fa, colpì tutti coloro che ebbero la possibilità di giocarci, in un modo o nell'altro, con i suoi fondali in 3D mai visti prima di allora e con la stupenda animazione dei suoi sprite. Il secondo Ninja possiede degli scenari persino più impressionanti e l'animazione del nostro uomo d'azione color ebano è anche migliore. Gli altri personaggi, umani e non, mostrano tutti un eguale standard di animazione. Il gioco stesso è molto più che la semplice somma delle sue parti, e la splendida grafica non non è per niente solo una ciliegina sulla torta. Ognuno dei livelli possiede i suoi particolari enigmi da risolvere, oggetti da trovare ed utilizzare e tattiche da adottare per superarlo, cosicché ci sarà sempre qualcosa che riuscirà a tenere alto il vostro interesse. Last Ninja 2 è il più avvincente gioco di arti marziali finora prodotto; correte a rompere il salvadanaio e compratelo!

▼ Si fanno brutti incontri, per strada, in *Las Ninja 2*

Ho giocato a The Last Ninja **solo qualche volta, trovandolo impressionante dal punto di vista della realizzazione ma non particolarmente giocabile, e non mi sono lasciato andare alle lodi che ha avuto da molti. Fortunatamente, con il suo seguito,** Last Ninja 2, **tutti gli aspetti del gioco sono stati migliorati, e raffinati al massimo, tanto da dar vita ad un gioco notevole sia nell'aspetto estetico che nella struttura. I numerosi luoghi che visiterete sono realizzati ancora meglio di quelli dell'originale, con molto più colore (tranne che sullo Spectrum, naturalmente, dove anche l'originale era in monocromatico) — Hugh Riley ha superato se stesso — e gli sprite sono più solidi e meglio animati. Da un load all'altro la visione offerta dalla grafica è impressionante, e mostra l'eroico ninja in molte situazioni spettacolari, dal tentativo di afferrare un elicottero che poi lo trasporterà sull'isola dello Shogun, al combattimento con una segretaria Samurai sullo stretto cornicione di un grattacielo.** Last Ninja 2 **è una splendida combinazione di combattimento con arti marziali ed enigmi da arcade adventure, e come tale non può assolutamente mancare nella collezione di qualsiasi appassionato dell'uno o dell'altro genere.**

▲ **Non sarà facile fermare quell'elicottero, ma il nostro Ninja non si arrende mai...**

Green Cross!).
La vostra energia, in tutti i livelli, viene visualizzata come una spirale, nella parte bassa dello schermo, la cui lunghezza si va gradualmente riducendo, mentre l'altra spirale sul lato destro dello schermo indica quella del vostro attuale avversario e, come la vostra, si accorcia quando esso riceve dei colpi. Potrete comunque riconquistare tutta l'energia perduta sconfiggendo i vari ceffi incontrati lungo la strada!
Il terzo livello si svolge nei vicoli della città, infestati da pericolosi ratti, dopodiché si passa al quarto, ai piedi della fabbrica di droga del 'cattivo'.
Da qui si sale fino agli uffici, dove i capi-banda, saputo del tuo arrivo, hanno deciso di darsela a gambe, lasciando però ad accoglierti le loro segretarie in nero esperte nelle arti marziali. Il vostro compito è quello di raggiungere l'elicottero col quale essi hanno deciso di fuggire ed impadronirtene per raggiungere l'isola dove Kunitoki ha la sua base segreta.
Lo Shogun stesso si nasconde in un tempio segreto all'interno di un vecchio palazzo di stile Gotico, affollato di 'cattivi'. Lo scontro finale ha luogo nel tempio stesso, al settimo livello, dove il Ninja deve sconfiggere Kunitoki e recuperare la magica sfera di cristallo, restituendola ai suoi onesti proprietari.
I punti si accumulano risolvendo i vari problemi, spiaccicando i nemici con qualsiasi arma a vostra disposizione (come shuriken, nunchukka, spade e asta), mentre dei bonus vengono attribuiti ai Ninja più abili quando riescono a superare i vari livelli in breve tempo.

▼ **A passeggio sulle impalcature di un vecchio deposito...**

PRESENTAZIONE 93%
Una confezione lussuosa (che contiene un manuale di 30 pagine, una maschera Ninja ed uno shuriken di gomma morbida), un pannello di informazione ben strutturato, ma un caricamento piuttosto seccante.
GRAFICA 97%
Splendidi fondali velocemente disegnati e sprite ottimamente realizzati ed animati.
SONORO 92%
Nessun effetto sonoro, ma 12 diversi motivi di buona qualità.
APPETIBILITA' 95%
L'accurato equilibrio di combattimento con arti marziali e di enigmi da risolvere e di una giocabilità splendidamente semplice.
LONGEVITA' 93%
Ci vorrà un sacco di tempo per distruggere lo Shogun e riportare la sfera di cristallo ai suoi legittimi proprietari, ed è avvincente dall'inizio alla fine.
GLOBALE 94%
Un seguito più che valido del classico dell'arcade adventure orientale.

KICK OFF!! WITH THE HOTTEST FOOTBALL GAME AROUND
GARY LINEKER'S

Hot-Shot!

YOU'LL ALWAYS SCORE WITH GARY'S GAMES

The hottest football game ever produced for the home computer — full eleven a side football, sliding tackles, throw-ins, corners, goal kicks, fouls, selection of strips and the dreaded referee with his red card.

Play the computer or a friend on astroturf or grass — be careful the surface affects the bounce on the ball.

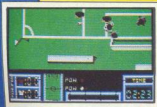
Top score with Gary Lineker's Hot Shot

SPECTUM 48/128
£7.99 Tape, + 3 £12.99 Disk

CBM AMIGA
£19.99 Disk

AMSTRAD/CBM 64/128
£9.99 Tape, £14.99 Disk

ATARI ST
£19.99 Disk

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423

ZZAP! TEST

DREAM WARRIOR

US Gold, Cbm64 cass. £12.000, disco 15.000.; Sepctrum cass. £18.000
Joystick e tastiera; Vers. recensite: C64 & Spectrum

Siamo nel lontanissimo futuro, quando i governi sono ormai solo un ricordo ed il potere mondiale è detenuto da Mega Corporazioni che operano sotto l'influenza della Comunità Focus (piuttosto intraducibile; NdT).
I Focus hanno sviluppato e perfezionato il potere di immettere dei demoni nei sogni di chiunque osi contestare la loro supremazia. Il più malvagio di questi demoni onirici, Ocular, è stato trapiantato nei sogni dei tre Scienziati Astrali traditori o ASMEN, imprigionando le loro menti in tre luoghi separati. Due sono rinchiusi in due aree diverse negli uffici della Megabuck Inc, ma il terzo è prigioniero nella dimensione dello stesso Ocular, il Planetoide Wym.
Il giocatore controlla un quarto ASMAN che ha fatto in modo da addormentarsi per esplorare il mondi onirici dove i suoi colleghi sono tenuti prigionieri. Egli inizia la sua ricerca nei corridoi della Megabuck Inc pattugliati dalle creature che servono Ocular e da Semi-Demoni che cercano in tutti i modi di riportare l'ASMAN allo stato di veglia consumando la sua energia onirica. Quando la sua energia onirica si è consumata del tutto, l'ASMAN si risveglia ed il gioco termina.
Per proteggere se stesso può distruggere i suoi avversari con un laser, lasciando al loro posto degli Psicoglobi colorati. Gli Psicoglobi di colore blu hanno il potere di rigenerare la psiche prigioniera dell'ASMAN, rappresentata dal graduale formarsi di una figura ai piedi dello schermo. Quelli verdi permettono al giocatore di entrare in un 'saltatore di sogni' che lo trasporterà nel paesaggio onirico successivo, mentre quelli rossi consentono di accedere a degli scomparti nascosti nelle pareti attraverso i quali l'ASMAN può rifornirsi d'energia. I globi di colore grigio aprono le porte di un ascensore che collega fra loro i due piani che costituiscono ogni livello dell'edificio della Megabuck Inc.
Per rendere le cose persino più difficili, i corridoi della Megabuck sono protetti in punti strategici da barriere di energia, che vengono disabilitate per un tempo limitato se l'ASMAN raccoglie due lasciapassare dal pavimento.
Riuscendo a recuperare le menti dei due ASMEN dalla Megabuck Inc il giocatore ha la possibilità di proseguire per mezzo dei 'saltatori di sogni' fino al Planetoide Wym dove l'ultimo scienziato è prigioniero di Ocular. Dopo aver salvato l'ASMAN, il giocatore decolla su un veliero volante dal quale sferrerà il suo attacco finale contro Ocular. Sparando ripetutamente contro i molteplici occhi del demone riuscirà a distruggere la sua malvagia incarnazione onirica rimandandolo indietro nel suo tenebroso regno.

▲ Una scelta cromatica davvero infelice, quella sullo Spectrum

Parola mia, è la prima volta che mi capita di vedere una scelta cromatica così infelice ed inappropriata sullo Spectrum! Dopo lo schermo di caricamento (in cui non si capisce bene il sesso del personaggio raffigurato — per cui si presuppone una via di mezzo) e la coloratissima (fin troppo) presentazione uno si aspetterebbe come minimo un gioco con un po' di colore: niente di tutto ciò, anzi! I fondali hanno uno strano 'feeling al neon', e lo sprite principale, per quanto corposo e disegnato abbastanza bene, quasi scompare in mezzo al blu dipinto di blu (chiedo scusa a Modugno per la citazione gratuita). Non parliamo poi dell'azione di gioco: che fantasia! Vai di qua, vai di là, spara a quello, raccogli questo — non importa se non si capisce che cos'è: raccoglilo e basta! I nemici (l'unica cosa colorata diversamente dal resto) sembrano tolti a viva forza da Crosswize e simili e, tanto per mettere la ciliegina sulla torta, l'area di gioco è così ristretta ed i comandi così scomodi e male integrati con l'ambiente che dopo qualche minuto di gioco sono scappato via in preda ad un attacco di claustrofobia acuta! Forse è meglio che la US Gold resti nel campo delle conversioni su licenza, visto il risultato...

GH

Buon Dio! Non riesco a ricordare un gioco della US Gold che non sia stato tratto da qualcosa grazie ad una licenza sui diritti, e guardando Dream Warrior è piuttosto facile comprenderne il motivo. Dal punto di vista grafico e sonoro il gioco non è male, sebbene gli invariati fondali realizzati con carta da parati futuristica dei primi due livelli hanno un effetto ritardante sul livello di interesse del giocatore. Tuttavia, la cosa davvero annoiante è l'azione di gioco, che varia solo raramente attraverso tutto il gioco, e persino nella fase finale c'è poco da entusiasmarsi nel distruggere Ocular. Se solo avessero inserito qualcosa di più nel gioco, quelli della US Gold avrebbero avuto fra le mani un prodotto ragionevolmente valido, ma così com'è Dream Warrior **rimane solo uno sbuffo di fumo. Compratelo soltanto dopo un lungo test di gioco preliminare.**

▼ Non che sul C64 la qualità si risollevi di tanto: poteva essere un successo, invece...

Pagella C64/Spectrum

PRESENTAZIONE 51%
Uno schermo di presentazione e di caricamento per niente notevole.

GRAFICA 65%/48%
Sprite ben disegnati ed animati, ma i fondali sono piuttosto monotoni. E sullo Spectrum sembra di essere immersi in un incubo monocromatico.

SONORO 58%/37%
Motivi al di sopra della media e qualche effetto sonoro sul Commodore. Silenzio di tomba sullo Spectrum.

APPETIBILITA' 48%
Lo schema di gioco è ripetitivo, sin dall'inizio — ed è un po' troppo semplice andare avanti.

LONGEVITA' 31%
Soltanto tre livelli di noiosa azione significano una breve durata dell'entusiasmo e dell'interesse.

GLOBALE 50%/43%
Un'arcade adventure piuttosto soporifero che non possiede un buon rapporto prezzo/prestazioni.

Nel 1965 il Vietnam sembrava solo un'altra guerra straniera... ma non lo era!

* In ogni confezione in omaggio 1 cassetta con la canzone **"NINETEEN".!**

CBM64 cass.	L. 18.000
CBM64 disco	L. 25.000
Spectrum cass	L. 18.000
Amiga	L. 39.000

CASCADE

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - TEL. 0332/21 22 55

S.E.U.C.K.

SOLARIA

Luciano Morpurgo
Segrate (MI)

Questo Solaria è stato chiaramente ispirato dal notissimo Xevius, di cui riesce a ricreare (almeno parzialmente) la grafica in maniera quasi perfetta. L'astronave del giocatore, disegnata con ottimi offetti di ombreaggiatura, vola su un paesaggio poco vario ma molto ben definito, infestato da orde di alieni metallici che hanno già provveduto ad installare numerose basi fisse sul nostro pianeta.
Dopo una prima parte ambientata su un territorio di foreste il gioco si sposta sul quartier generale degli extraterrestri in cui dobbiamo affronatre, oltre che le solite innumerevoli astronavi, anche degli ostacoli fissi (muri, barriere, etc.).
Qua e là l'astronave del giocatore può vedere e raccogliere anche dei bonus rappresentati da capsule, stelle ed omini che agitano le braccia (presumibimente terrestri in pericolo).
Il gioco — che può essere anche giocato in coppia — si sviluppa con graduale difficoltà lungo paesaggi spettacolari che comprendono, oltre alle già citate foreste e basi, anche astroporti, mari e cime nevose nelle quali l'abilità grafica del programmatore si dimostra appieno portando Solaria a livelli da gioco professionale da cui traspare il notevole impegno speso nella sua realizzazione.
Alcuni tocchi, infine, come il luccichio delle armi nemiche nelle foreste)preso da Gyrodine), tracce di carrarmati sulla neve o le esplosioni globulari e gli alieni posamine, la dicono lunga sull'abilità di Luciano Morpurgo, che — se avesse avuto un editor più potente e più flessibile a sua disposizione — ci avrebbe probabilmente uno dei migliori shoot'em up dell'anno, che può tranquillamente reggere, in questa sua versione, il confronto con altri giochi (anche full-price) prodotti da case di software ed autori famosi.

GRAFICA 90%
Sapiente uso degli sprite e delle possibilità dell'editor che è stato sfruttato al massimo delle sue possibilità.
SONORO 79%
Si sa, con il S.E.U.C.K. non è possibile fare follie...
APPETIBILITA' 83%
Il gioco affascina immediatamente per il suo 'look' professionale...
LONGEVITA' 97%
... e vi tiene inchiodati allo schermo facendovi desiderare di arrivare sempre 'uno schermo più avanti'.
GLOBALE 87%
Davvero un buon prodotto, che dimostra l'impegno dell'autore nell'utilizzo di un tool alquanto limitato.

▲ *Solaria*, un degno discendente di Xevius

AURORA

Luciano Morpurgo
Segrate (MI)

Degno compare di Solaria questo programma narra le vicende di un mezzo terrestre impegnato a penetrare le difese delle forze aliene (probabilmente le stesse del gioco precedente). Ancora una volta la grafica è stata sfruttata in maniera a dir poco meravigliosa, con dei bellissimi effetti di tridimensionali e di animazione di alcuni sprite.
Il nostro veicolo si muove in un vero e proprio labirinto formato da ostacoli naturali e non, fra i quali spiccano delle barrriere tridimensionali a scomparsa, inquietanti 'teste' e 'crateri assassini'.
Anche qui i particolari sono molto ben definiti, per quanto non si arrivi ai livelli di varietà di Solaria, e l'azione si rivela molto più attenta all'aspetto strategico fino a richiedere una vera e propria mappa per la risoluzione del gioco.

GRAFICA 84%
Bellissima e splendidamente animata, ma molto meno varia dell'altro gioco inviato dallo stesso autore.
SONORO 81%
Virtualmente identico all'altro gioco, con qualche tentativo di movimentare la 'colonna sonora' lodevole ma poco riuscito.
APPETIBILITA' 85%
E' facile rimanere affascinati dalle situazioni presenti nel gioco.
LONGEVITA' 64%
Interessante ma l'interesse cala presto, a meno che non siate dei maniaci dei labirinti e delle mappe.
GLOBALE 78%
In generale un gioco di una certa qualità, con qualche variazione grafica e strutturale che lo pone al di sopra della media. Poteva essere realizzato ancora meglio, con un po' più di impegno.

▼ *Aurora*: inferiore a *Solaria*, ma non di molto...

LESP

Marcello Scala
S.Maria C.V. (CS)

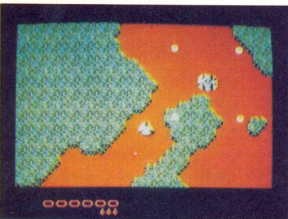
In questo inquietante e 'fumettoso' programma prendiamo il controllo di uno sprite che sembra stato tratto a viva forza da Commando (Rambo? Ikari Warriors?) guidandolo nelle sue peregrinazioni attraverso scenari coloratissimi e spesso umoristici.
Dopo la bellissima scena iniziale, nella quale l' autore è riuscito a far simulare alle patetiche routines del S.E.U.C.K. addirittura il suono del mare (completo di urla di gabbiani!), nella quale i nostri nemici sono rappresentati da velocissimi granchi ed ostriche lanciamissili, ci avventuriamo in una giungla tropicale.
Qui le sorprese non mancano, dal momento che nel cuore della giungla si nasconde un villaggio di cattivissimi pigmei, che ci assalgono uscendo dalle loro capanne e lanciandoci inquietanti proiettili magici.
Superato poi un ponte, eccoci arrivati in una strana terra nella quale testoni sputafuoco spuntano dal terreno, capitanati da un nero leader che si è rivelato un avversario imbattibile.
Lesp è un gioco decisamente strano, nel quale l'incredibile assortimento di nemici strappa spesso un sorriso.
I nostri redattori hanno trovato la difficoltà del gioco eccessiva e la routine di scrolling calibrata molto male, ma tutto sommato il gioco si è rivelato un'ennesima prova della creatività dei nostri lettori, ormai abili utenti del kit più venduto nel mondo.

GRAFICA: 68%
Coloratissima ed umoristica, si rivela forse un po' troppo "affollata" dopo i primi schermi.
SONORO: 89%
Gli effetti all'inizio del gioco sono impressionanti, e sono probabilmente i più belli che abbiamo sentito fra quelli dei prodotti arrivati in redazione.
Appetibilità: 70%
La grafica strana e colorata conquista subito...
LONGEVITA': 60%
...ma l'azione caotica ed ultraveloce può infastidire parecchi giocatori.
GLOBALE 56%
Tanta originalità, non c'è che dire, ma un po' di impegno nella pianaficazione dello schema non avrebbe guastato, anzi...

SETTORE OMEGA

Fabio De Paolis, NAPOLI

Ecco un tipico esempio di 'ottimo concetto realizzato a metà': per quanto Settore Omega presenti infatti degli aspetti interessanti — le mine e gli alieni a forma di ragno — la pessima grafica e la scelta 'esageratamente vistosa' dei colori ne compromettono completamente la qualità.
Tutto in questo gioco ha un che di 'frettoloso' e manca di una vera e propria 'pianificazione'.
Purtroppo non c'è molto altro da dire anche perchè il filone dei giochi spaziali è stato ormai sfruttato fino all'eccesso, ed è difficile trovare (soprattutto in prodotti creati con questa utility) delle vere innovazioni del tema.

GRAFICA: 40%
Approssimativa e con colori al limite del cattivo gusto.
SONORO: 37%
Ma è possibile che non sappiate mostrare un pò di fantasia?
APPETIBILITA': 30%
Ci sono centinaia di giochi simili se non più belli...
LONGEVITA': 40%
...e la difficoltà è calibrata tanto male che pochi potrebbero aver voglia di caricare il gioco due volte.
GLOBALE 37%
E' il solito discorso: non basta qualche idea su di uno sprite o su un effetto grafico per 'sfornare' uno shoot'em up di buon livello.

▼ La 'vistosità cromatica' di *Settore Omega*

◄ A sinistra, un'immagine di *LESP*

MUTANT'S LAIR

Michele Di Lullo, Ortona (CH)

Quando questo gioco è arrivato in redazione, quasi noncredevamo che fosse stato fatto con il S.E.U.C.K.! Intendiamoci, non diciamo questo per la grafica o per il sonoro, che sono mediocri se non scarsi, ma per la meccanica del gioco. Quando il programma viene caricato, infatti, il giocatore si trova a controllare un buffo omino dai capelli verdi (a noi ha ricordato molto il protagonista di "Jammin'"), costretto a vagare in un labirinto piuttosto particolare.
Non solo alcune delle caselle che lo compongono permettono il passaggio solo in alcune direzioni infatti (i fanatici delle mappe saranno felici), ma altre sono popolate da strani alieni - spesso identici a quelli di Arkanoid, in verità - che fanno di tutto per bloccare l'avanzata del nostro eroe.

Aggiungete a questo cocktail una buona dose di bonus vari, la possibilità di difendersi con un laser, scuotete bene ed otterete qualcosa che nonha assolutamente niente a che fare con gli altri prodotti "made in S.E.U.C.K." visti fino ad oggi.

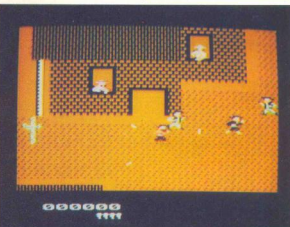
GRAFICA: 50%
Non è difficile copiare gli sprites di altri giochi: senz'altro è difficile però copiarli bene.
SONORO: 40%
Vi preghiamo: piuttosto fateli muti, ma non usate più gli effetti standard!
APPETIBILITA': 79%
Uno strano gioco: questo è tutto quello che possiamo dire.
LONGEVITA': 80%
Se riesce a piacervi, vi terrà sicuramente impegnati a lungo.
GLOBALE 63%
Se nella pagella dei giochi SEUCK ci fosse stata la voce ORIGINALITA' questo gioco avrebbe avuto 100%. Così com'è resta un po' più al di sopra della media, ma all'autore diciamo: 'vai avanti così, sei sulla buona strada!'

▼ Qui sotto, l'originalissimo 'layout' di *Mutant's Lair*

SUICIDE MISSION

Cirillo Adolfo, NAPOLI

Un intrepido cowboy deve raggiungere il classico "Fort Apache" prima di sera, ma la sua strada non è certo facile. Indiani, banditi, vecchi ubriaconi e bounty killers sembrano infatti essersi tutti in testa la stessa idea: eliminare il cowboy.
Il gioco si svolge attraverso vari scenari che comprendono città deserti, un accampamento indiano ed ovviamente il Forte.
Per quanto il soggetto sia stato trattato tecnicamente in maniera piuttosto approssimata, bisogna riconoscere al suo autore una certa completezza per quanto riguarda i personaggi: ogni elemento tipico dei western è stato rappresentato piuttosto bene, contribuendo a creare una sensazione di completezza nel gioco.
Ottima anche la giocabilità, che si rivela ben calibrata ed impegnativa.

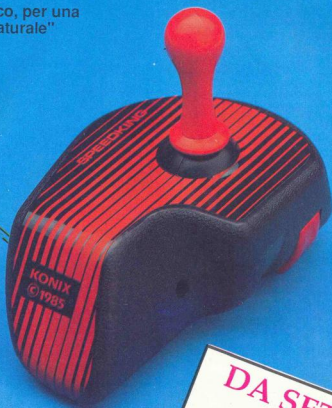
GRAFICA: 67%
Molto simpatici gli sprites, caratteristici e numerosi, mentre non si può dire altrettanto dei fondali, a dir poco orribili.
SONORO: 44%
Basta! Non ne possiamo più di effetti standard!
APPETIBILITA': 64%
Un gioco appartenente alla schiera poco folta dei western, interessante anche se realizzato mediocremente.
LONGEVITA': 79%
Calibrato benissimo, vi farà venir voglia di arrivare al Forte almeno una volta.
GLOBALE 64%
Ancora qualcosa di originale nel campo dei giochi 'SEUCK', ma non certo nella struttura o nel concetto del video-game. Un prodotto medio, in ogni caso.

▲ Lo scenario western di *Suicide Mission*

SUPPORTER

Pierdomenico Baccalario

Vi dirò... quando capita (e da noi capita spesso) di passare tutto il giorno a giocare con shoot'em up a scorimento verticale di ambientazione spaziale, è difficile appassionarsi ad un gioco come questo.
Supporter presenta tutti gli elementi di un classico gioco spaziale, e, stranamente, proprio questo è il suo problema maggiore. Come in molti altri giochi pervenutici, l'autore ha cercato di "farcire" a dismisura il suo gioco, rendendolo così mediocre in ogni sua parte.
Quello che dovreste capire, ragazzi miei, è che non sono assolutamente necessari 250 alieni e 2024 blocchi di backround per rendere bello un gioco, ma anzi troppa eterogeneità (specie se con cambi improvvisi di situazione come in questo caso) è più facile che rovini anche le poche buone idee che rendono particolare un gioco.

GRAFICA: 51%
Troppo poco definiti ed animati gli alieni e troppo colorati gli altrimenti buoni elementi di sfondo.
SONORO: 44%
Niente di nuovo...
APPETIBILITA': 54%
L'esagerato numero di colpi nemici e la loro "durezza" rendono Supporter piuttosto frustrante.
LONGEVITA': 50%
Noioso...
GLOBALE 50%
Tante buone intenzioni, ma troppa fretta e voglia di 'strafare'.

◄ A sinistra, l'ambientazione spaziale di *Supporter*

MICKEY MOUSE

Hewson, Cbm64, cass. £ 12.000.; disco £15.000.; Spectrum/Amstrad cass. £18.000; joystick o tastiera, ma niente mouse (eh eh!); Versioni recensite: C64, Spectrum & Amstrad

Il famoso roditore dell'olimpo fumettistico e cinematografico è stato trapiantato in una magica avventura software, iniziata quando le malvagie streghe del nord, sud, est ed ovest sono riuscite a rubare la bacchetta magica del famoso Mago Merlino. Le vecchie megere hanno consegnato la bacchetta nelle mani del Re degli Orchi, che l'ha spezzata in quattro ed ha consegnato ognuno dei quattro pezzi ad una strega.
Queste si sono ora recate negli appartamenti più lussuosi delle quattro imponenti torri del Castello Disney e sono decise ad utilizzare il potere della bacchetta per dominare su Disneyland. Esse hanno anche rubato una certa quantità dell'acqua magica di Merlino che stanno utilizzando per creare fantasmi, orchi e scheletri in modo che questi popolino il castello e lo difendano da roditori eroici e buoni del calibro di Topolino.
Resta solo una bottiglia d'acqua, e Merlino l'ha consegnata al nostro eroe affinché la utilizzi come munizioni per una pistola ad acqua che esorcizza i fantasmi. Naturalmente non tutti gli esseri malvagi che hanno invaso le torri soccomberanno al semplice spruzzo di acqua magica, ma quelli che le resistono possono essere battuti dall'arma alternativa di Topolino — la mazza di gomma. Tuttavia, se i fantasmi riescono a colpire per primi sottraggono al roditore una cert quantità della preziosa acqua, e quando di questa non rimane più una sola goccia, la sua avventura termina.
Rompendo il muso a queste malefiche manifestazioni psichiche si provoca a volte l'apparizione di fiale piene di liquido che, oltre a reintegrare la provvista d'acqua di Topolino, gli attribuiscono temporaneamente degli speciali poteri come una maggiore velocità oppure uno scudo difensivo che lo protegge dai mostri. A volte, un fantasma colpito può lasciare una chiave che consente l'accesso — attraverso le relative porte — ad alcuni livelli della torre. Dietro queste porte si celano quattro sotto-giochi che, se completati con successo, permettono a Topolino di sigillare quella porta evitando così che altri spettri la utilizzino per entrare nella torre.
Nel Labirinto di Fango, Topolino è alle prese con un labirinto di 16 schermi pieno zeppo di orchi, alla ricerca delle assi, dei chiodi e del martello che gli permetteranno di sigillare l'uscita. La Macchina delle Bolle lo conduce sopra una piattaforma mobile dove lancerà dei martelli contro bolle di acqua magica prodotte da un tubo nella parte inferiore dello schermo di gioco. Il gioco della Stanza della Pompa vede Topolino alle prese con un mostro che sta cercando di rompere un tubo pieno d'acqua magica dal quale cadono delle gocce che si trasformano in fastidiosi mostri quando toccano il suolo. Il nostro eroe deve riuscire a tappare tutti i buchi prodotti dal mostro lungo il tubo utilizzando dei tappi di sughero; se riesce a chiuderli tutti potrà far fuori la bestiaccia. L'ultimo sotto-gioco si svolge in una stanza con quattro rubinetti gocciolanti che devono essere chiusi. Topolino si sposta lungo piattaforme mobili cercando di evitare il contatto fatale con uno spettro vagante.
Quando Topolino è riuscito a sigillare tutte le porte della torre si guadagna un pezzo della bacchetta magica e passa a quella torre successiva, molto più alta della precedente. Quando tutti e quattro i pezzi sono stati recupe-

▲ Il sotto-gioco del labirinto, un *Pac Man* visto dall'alto...

▲ In certi casi la miglior difesa è...la fuga! (vers. Commodore)

▼ La coloratissima (anche se più 'robusta') grafica della versione Amstrad...

▲ La situazione si va facendo un po' calda (C64)...

rati, Topolino si batterà col Re degli Orchi. Armato com'è semplicemente di una pistola acqua, non sarà un'impresa facile!

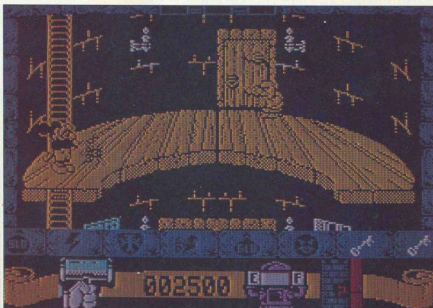
Sull'Amstrad CPC Mickey Mouse **è naturalmente coloratissimo, ed anche la grafica è realizzata persino meglio che sul Commodore. La giocabilità è leggermente migliore delle altre versioni rendendolo così molto più appetibile. Anche la musica è ben realizzata su questa versione che, considerati tutti gli aspetti, resta finora la migliore degli otto bit.**
GLOBALE AMSTRAD: 89%

Non che Mickey Mouse **sia qualcosa di estremamente originale nei contenuti, ma la grafica è stata ben impostata ed il sonoro — sul 128K — è soddisfacente. Peccato che non sia possibile caricare tutti i livelli in memoria nello Spectrum 128K, ma data la progressiva difficoltà del gioco il multi-caricamento non dà molto fastidio. Se i giochi di piattaforme vi piacciono ed amate il personaggio questo gioco è una buona aggiunta alla vostra collezione.**
GLOBALE SPECTRUM: 85%

Onestamente avevo pensato che la Gremlin stesse sprecando il suo denaro con un prodotto così insulso come Mickey Mouse. **Poi ho visto il successo che la versione Spectrum ha riscosso ed ora che ho potuto giocare con quella Commodore, ne sono rimasto piacevolmente sorpreso. Il simpatico screen di caricamento, con la sua qualità grafica che sfiora il fumetto, è solo un assaggio della grafica che caratterizza il gioco stesso. Tanto i fondali che gli sprite sono di ottima qualità ed i 'cattivi' hanno un personalità tutta loro. I quattro sotto-giochi della torre centrale aggiungono una certa profondità al gioco — infatti, essendo tutt'altro che un gioco per bambini,** Mickey Mouse **è un'ottima sfida per chiunque. Il tono terribilmente noioso del tema de L'Apprendista Stregone è abbastanza pesante da farti impazzire, ma coi simpatici effetti sonori come alternativa,** Mickey Mouse **è una divertente variante dopo tante esplosioni e sparatorie.**

Un avviso ai giocatori più esperti: non lasciatevi fuorviare dal titolo altisonante di Mickey Mouse **e dalla sua grafica curata. Durante la mia prima mezz'ora di gioco ho superato facilmente la prima delle quattro torri ed ero pronto a dire che si trattava di un gioco per video giocatori più giovani. Dopo essere passato alla seconda torre, i dubbi hanno cominciato ad assalirmi, dato che le bolle nella Stanza delle Bolle erano più veloci, apparivano molti più orchi ed il livello della mia acqua cominciava ad abbassarsi un po' troppo rapidamente! Il difetto più grande che sono riuscito a trovare in questo gioco è la scarsa varietà di situazioni — si tratta solo di schizzare o bastonare dei mostri finché la chiave non appare, e poi entrare in uno dei quattro (per fortuna solo quattro!) sotto-giochi.** Mickey Mouse **è un gioco molto carino, ma se dovete svenarvi per comprarlo, dategli un'occhiata preliminare.**

PRESENTAZIONE 70%
Schermo iniziale molto bello e scelta fra musica ed effetti sonori. Il uso minimo della tastiera non influisce negativamente sulla giocabilità.
GRAFICA 81%
Sprite belli, colorati e dai movimenti fluidi completano i fondali splendidamente disegnati, anche se a volte sembrano un tantino piatti...
SONORO 56%
Una deludente versione della colonna sonora de 'L'Apprendista Stregone' dal film 'Fantasia', ma gli effetti sonori sono molto meglio realizzati.
APPETIBILITA' 75%
Grafica ottima ed azione di gioco originale entusiasmano subito il giocatore.
LONGEVITA' 66%
Semplicemente la poca varietà lungo i quattro livelli di gioco lo rendono in sostanza poco appagante.
GLOBALE 70%
Un'interessante *arcade adventure* che dovrebbe costituire un ragionevole divertimento per i giocatori di tutte le età.

▼ Monocromatico, ma ugualmente ben definito: ecco Topolino nella sua versione Spectrum

TO HELL AND BACK

CRL, Cbm64, cass/disco £n.p.; Joystick e tastiera;

Al giorno d'oggi non esiste alcun luogo sicuro per qualcosa, neanche in Paradiso. Voglio dire, può succedere che qualsiasi vecchio Tom, Dick o Mefisto può entrare furtivamente e fuggirsene coi Dieci Comandamenti. Questo stesso ignobile diavolo ha permesso ai suoi demoni di scatenarsi con essi — quanto si riesce ad essere irrispettosi? Beh, persino più di tanto, sembra, dal momento che il farabutto ha rubato il corno dell'Arcangelo Bertram!
Prendendo il controllo di Bertram, dovrete affrontare un sentiero che gira intorno agli Inferi, combattendo contro una serie di apparizioni tra le quali fantasmi, zombie e scheletri servendovi della vostra aureola: questa annienta gli avversari e li trasforma in angioletti, riportandoli in Paradiso.
Il primo livello è formato da uno schermo a scorrimento orizzontale bidirezionale disseminato di pozze laviche che il giocatore dovrà superare saltando da una piattaforma all'altra. Il contatto con uno qualsiasi dei mostri incontrati risucchia la vostra energia angelica (visualizzata come una cifra fra 0 e 100 nel display in fondo allo schermo). Se l'energia raggiunge lo zero, Bertram viene strappato dalle sue spoglie immortali; tuttavia l'energia può essere riguadagnata raccogliendo le Bibbie che appaiono di tanto in tanto.
Alla fine del livello bisogna sconfiggere un enorme mostro per rivelare uno dei Comandamenti ed avere così accesso ai livelli successivi: questi sono composti da labirinti sempre più pericolosi da attraversare i quali nascondono orribili creature nascoste in fondo ad oscuri tunnel.
Recuperando tutti e dieci i Comandamenti si arriva allo scontro finale con Mefisto, all'Inferno; sfortunatamente, egli ha molti punti a suo favore, poiché al suo fianco si battono lupi, serpenti e roditori. Sconfiggetelo ed il corno sarà per sempre vostro — e chi lo sa, potreste persino essere promossi al grado di braccio destro dallo stesso Grande D...

Dopo una serie di miseri prodotti pubblicati dalla CRL, si comincia a respirare un po' d'aria nuova con questo decente clone di Ghosts and Goblins. Le prime impressioni — grafica rozza ed una colonna sonora inadatta — non suggeriscono affatto visioni di scontri soprannaturali, ma dopo qualche minuto di gioco il tutto si trasforma in un divertente giochino di piattaforme e di combattimento. L'idea di utilizzare un'aureola 'stile boomerang' come arma è piuttosto bella, e questa mancanza di serietà aiuta molto a superare le goffaggini grafiche che si riscontrano durante il gioco. Col progredire del gioco la qualità della grafica migliora cosicché l'interesse non cala come ci si aspetterebbe. Certo *** Lire sono un bel po' per un semplice platform game di questo tipo, considerata la sua mancanza di raffinatezza, ma tenete presente che abbiamo di fronte un gioco della CRL che, per una volta, è degno della vostra attenzione.**

▲ **A passeggio sopra un mare di lava incandescente...**

G.H

Questo gioco riesce a conservare un buon equilibrio fra un'atmosfera di orrore (suggerita dai fondali tetri) ed un certo umorismo (la musica allegra). Il fascino iniziale è tutto nell'esplorazione delle profondità infernali, popolate da alcuni mostri ben disegnati che scorazzano attraverso fondali occasionalmente piacevoli: è una posta piuttosto media nella scommessa della giocabilità. La colonna sonora, comunque, è molto ripetitiva e presto diventa seccante (per questo recensore, almeno!). E' poco più di un 'platform game con ricerca di oggetti' di medio livello sulla scia di Ghosts and Goblins, penalizzato solo da una carenza di accuratezza: tuttavia, la versione della Elite è molto meglio e, nonostante la sua età, la preferirei in ogni caso a questa.

PRESENTAZIONE 47%
Scarne istruzioni, mentre lo schermo di gioco ed il controllo da joystick rientra nella media.

GRAFICA 40%
Scrolling fluido e (qualche volta) graziosi fondali rovinati da sprite rozzi e male colorati.

SONORO 51%
Un innocuo motivo accompagna tutto il gioco.

APPETIBLITA' 69%
L'entusiasmo di esplorare nuovi livelli riscatta la fiacca presentazione del gioco.

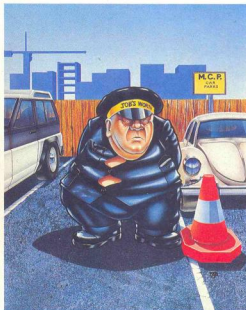
LONGEVITA' 55%
Ci sono abbastanza livelli in questo gioco se riuscite a superare l'impatto con la grafica non eccezionale e la difficoltà a volte scoraggiante.

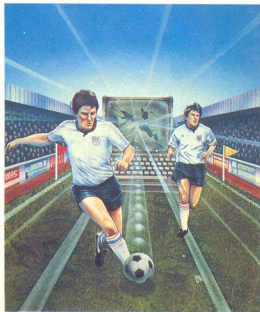
GLOBALE 53%
Un gioco di piattaforme con raccolta di oggetti 'alla Ghosts and Goblins' che rientra nella media.

▼ **...e lungo il muro di cinta di un cimitero...**

CHUBBY GRISTLE

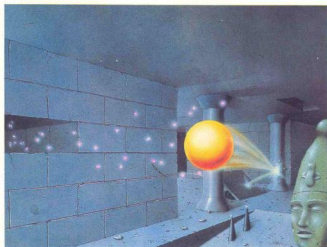
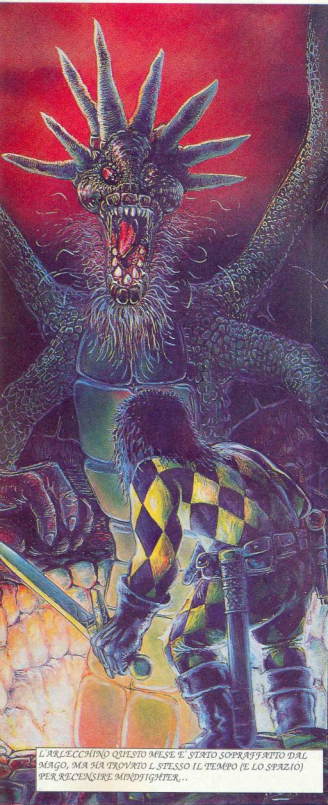
I parcheggiatori sono una razza a parte. Puoi amarli o odiarli ma non puoi ignorarli!
Chubby Gristle è sicuramente il più grasso e odioso parcheggiatore in circolazione, ma con mamme che perdono bambini, automobilisti selvaggi e terribili ragazzini sulle loro BMX, la sua vita non è certo facile. L'unica passione di Chubby è il cibo, e nessuno riuscirà a distoglerlo dalla sua missione, ma tutto sta a vedere se riuscirà a diventare un gigante da due tonnellate o se finirà in una palestra o in una fattoria della salute. il suo futuro è nelle tue mani!

Commodore 64	**L. 12.000 cass. / L. 15.000 disco**
MSX	**L. 12.000 cass.**
Spectrum, Amstrad	**L. 18.000 cass.**
Amiga, Atari ST	**L. 29.000** poster a colori in omaggio

PETER BEARDSLEY'S

Una splendida simulazione di calcio giocato che ti permetterà di competere contro la crema del football Europeo. Coloratissimo, con tifosi, arbitro, commentatore e musica per metterti nello spirito migliore.
Confezione speciale: poster e spilla in omaggio.
C64 **L. 18.000 cass. / L. 25.000 disco** - Spectrum, Amstrad **L. 18.000 cass.**
MSX **L. 18.000 cass.** - Amiga **L. 29.000** - Atari ST **L. 29.000**

POWER PYRAMIDS

128 schermi di complessi e controlli paesaggi da percorrere con la tua sfera. Quattro modelli di Piramidi che nascondono"punti di potere" da attivare per portare a termine la tua missione..

C64	**L. 18.000 cass./ L. 25.000 disco**
Spectrum	**L. 18.000 cass.**

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

L'ARLECCHINO QUESTO MESE E' STATO SOPRAFFATTO DAL MAGO, MA HA TROVATO L STESSO IL TEMPO (E LO SPAZIO) PER RECENSIRE MINDFIGHTER...

MINDFIGHTER

Abstract Concepts, cass/disco L.n.p.; Per C64, Spectrum, Atari ST, Amiga

Anche se la Abstract Concepts è una nuova etichetta, uno dei nomi che vi sta dietro — quello di Fergus McNeil — sarà piuttosto noto agli avventurieri più incalliti (quelli che fanno di tutto per sapere quello che succede in questo fantastico settore del software, voglio dire). Infatti Fergus è già nel campo delle Avventure da qualche anno, ed ha regalato al mercato software due simpatici giochi di tipo 'spoof' (umoristico, ironico; NdT): The Boggit e Bored Of The Rings, che sebbene non siano ai vertici della programmazione e dell'interattività, restano due ottimi esempi di 'gioco che non si prende sul serio'. Dopo queste opere 'minori' Fergus si è dedicato allo sviluppo della suo nuovo 'modulo' per la creazione di Avventure, che adesso è completo ed ha temporaneamente preso il nome di SWAN (System Without A Name, cioè Sistema Senza Un Nome) ed è stato grazie ad esso e ad una storia scritta da Anna Popkess che Mindfighter ha avuto origine.

Nell'avventura interpretate i panni di Robin, un ragazzetto dotato del misterioso potere di trasportare la sua mente attraverso il tempo. Tenuto d'occhio da alcuni suoi amici, egli spinge fino in fondo l'esperimento di 'pensarsi' in una Southampton post-nucleare. Oltre a scoprire orrori che dovrebbero esistere soltanto nei suoi incubi più terribili, Robin si imbatte in un complotto fascista il cui fine è il controllo degli ultimi sopravvissuti della Terza Guerra Mondiale. La sua sosta nel futuro ha un limite di 24 ore — basteranno a cambiare quello che potrebbe essere un terribile destino per l'umanità superstite?

Robin inizia la sua missione dalla cima di una collinetta artificiale

fatta di pezzi di calcestruzzo i cui dintorni — che anche i suoi amici del tempo presente possono vedere — sono davvero poco invitanti.

Scendiamo. Edifici, gente e strade incutono un senso di depressione in Robin — il suo umore può infatti cambiare da triste a felice in seguito alle sue esperienze di successo o di fallimento. Esplorando l'ambiente si assiste a scene orribili: un gruppo di uomini che uccide un cane a bastonate per potersene cibare ed un uomo accusato di furto al quale viene pubblicamente amputata una mano — questi avvenimenti non possono che rattristare Robin.

Il nutrimento è obbligatorio se si vuole sopravvivere — attenti, però, perché l'acqua e il cibo possono rivelarsi tossici (personalmente ho mangiato un cane morto trovato lungo la strada — lo so che è orribile, ma avevo fame!). Anche l'aria può rivelarsi contaminata in alcune zone, quindi bisogna in qualche modo premunirsi (se volete, seguite i miei consigli in questo stesso numero). Nelle istruzioni si lascia intendere che è possibile comunicare con la gente incontrata durante il gioco, ma si tratta di conversazioni piuttosto limitate.

L'inconveniente principale nel giocare a Mindfighter è la confusione. Sapere che il sindacato ha bisogno di contrasti è un'indicazione minima sul come effettivamente portare a termine la propria missione. Uno potrebbe passare delle ore a girovagare per il desolato paesaggio senza nessuna indicazione su come agire (è quello che è capitato a noi qui in redazione). Non c'è una routine di aiuto (in risposta al comando HELP; NdT) ed i luoghi sono collegati fra loro in modo illogico (vedere mappa; NdT); tuttavia, la grafica digitalizzata è abbastanza d'effetto e, sebbene monocromatica, si rivela abba-

stanza interessante. Il parser non è di altissimo livello e la logica del gioco può andare a farsi benedire, ma ho apprezzato molto l'uso del display che appare premendo 'return' ('enter' per gli Spectrumiani) a vuoto, attraverso il quale è possibile salvare la posizione di gioco in memoria o su supporto magnetico, eliminare la grafica o rimetterla, avere una descrizione brevissima o lunga dei vari luoghi visitati, ottenere l'output su stampante di tutto quello che appare sul video, eliminare il sonoro dei tasti e conoscere l'ora, la data e le condizioni psico/fisiche di Robin. Naturalmente su ogni versione ci sono delle lievi differenze nell'uso del display appena descritto, e principalmente la possibilità — sullo Spectrum — di utilizzare il comando 'oops' soltanto nella versione 128K del gioco.
La versione Spectrum 48K è anche molto limitata nella grafica (dopo aver tracciato tutta la mappa che vedete nella prossima pagina l'immagine grafica non è mai cambiata...), mentre per chi ha il 128K il problema non esiste.
L'aspetto è in definitiva abbastanza professionale ma si ha quasi l'impressione di giocare ad un'avventura scritta con The Quill, e Mindfighter venderà bene solo grazie alla carenza di adventure game in questo periodo.

ATMOSFERA 68%
INTERAZIONE 54%
DIFFICOLTA' 65%
GLOBALE 62%

LA POSTA DEL MAGO

Sono rimasto davvero sorpreso dal 'rifiorire' della corrispondenza diretta al Mago (cioè a me), e ne sono molto compiaciuto. Ne approfitto comunque per spronarvi a scrivere di più — non vorrete mica che l'editore elimini del tutto lo spazio dedicato alle avventure, VERO???
Ma passiamo subito alle missive dei poveri avventurieri disperati (ma anche di qualche eroico soccorritore!), che questo mese si concentrano particolarmente su un problema di licantropia. Vorrei in particolare richiamare l'attenzione di un avventuriero romano — Gaetano Burletta — che mi conosce abbastanza bene, e col quale abbiamo avuto un fitto scambio di consigli su molte avventure, perché fra le righe che seguono ce ne sono alcune che troverà molto interessanti.
Partiamo dalle lettere (2!) di *Teo di Vito* da Salerno, che scrive all'Arlecchino e poi a me (Hey, Teo, guarda che è solo il Mago a trattare questa roba; lasciamo pure Arlecchino alle sue recensioni e soluzioni, e risparmiati le doppie lettere!), chiedendo "...mi daresti mica una mano? Sai perché? In Wolfman quella str..., quella cassetta maledetta, con tutti quei numeri sopra non si vuole aprire. Mi sai dire a che servono quei numeri? Ho provato girando la chiave bella serratura, ma niente da fare."
Lo stesso problema sembra assillare *Giulio Ardemani* (un concittadino di Teo) che scrive "Caro Mago Merlino? Mi senti? Sei ancora lì? Bene, io ti scrivo da Salerno. Ho comprato una copia di Wolfman (originale), ma dopo poco tempo mi sono già bloccato; infatti quella dannata vetrina chiusa a chiave con quei numeri sopra mi sta facendo inca...volare (per non dire altro). Ma come diavolo si apre? Ti prego aiutami altrimenti credo che non mi muoverò più di lì." Certo che sono ancora qui: dove volevi che fossi? Io non mi muovo mai dal mio polveroso laboratorio!!!
Anche *Alessandro Di Grazia* — un avventuriero romano — chiede aiuti sulla stessa avventura, ma senza specificare in quale punto (ahi, ahi!). Per lui sarà utile andarsi a leggere anche la Valle della Speranza di questo mese (insieme alla soluzione di Dracula, visto che l'ha trovata così interessante).
Intanto in soccorso di tutti e tre arriva *Sergio Zambonini* di Genova, che però rimane altrettanto 'bloccato'. Vediamo cosa dice: "Il punto in cui mi trovo 'intoppato' è all'interno della cripta della cappella, quando bisogna aprire la serratura della bacheca. Esaminando la serratura (lock) si scopre una serie di numeri. Provando a sostituire i numeri con le lettere dell'alfabeto inglese, ho ottenuto la frase "fit key and push". Ho quindi inserito la chiave ed ho spinto. Il gioco mi ha risposto con la frase "You hear a sharp and metallic click!", però a questo punto non sono più riuscito ad andare avanti. Vi prego, aiutatemi!!!"
Carissimo Sergio — e voialtri, visto che a questo punto potreste rimanere altrettanto 'intoppati' — se leggerai gli aiuti inviati da Alessandro Pace di Roma (devono essere qui in giro, da qualche parte...) scoprirai che basta togliere la chiave dalla serratura (REMOVE KEY) per aprire lo sportello di vetro e andare avanti.
Il tema 'horror' ha fatto altre vittime, comunque, visto che *Alessio Ajovalasit* (uhm...questo nome l'ho già sentito) di Palermo, dopo aver fornito consigli preziosi su Jack The Ripper, rimane bloccato nella stessa prima parte del gioco. I suoi problemi sono "Non riesco ad uscire senza farmi arrestare. La casa ha uscite secondarie? E, se il giocatore impersona Jack, chi è l'uomo che scappa nel vicolo?"
Innanzitutto una tiratina d'orecchi, visto che la terza domanda significa che (A) non hai letto il foglietto introduttivo che c'è nella confezione (dove il protagonista chiede informazioni sullo 'squartatore') oppure (B) la tua è una copia PIRATA del gioco, e allora mi inca...volo davvero!
In ogni caso, caro Alessio, le uniche cose che posso dirti, per ora, è che è molto importante radersi (SHAVE) (con l'acqua calda, quella portata dalla cameriera) per tirar via barba e baffi e non somigliare più all'identikit del Times, e chiudere la porta a chiave (LOCK DOOR) per ritardare l'arrivo dei poliziotti (che in ogni caso arriveranno alle 8,50 in punto). Ho saputo poi — guardando nella mia sfera di cristallo — che bisogna inserire la penna (quella sul tavolo) in una fessura (SLOT), ma ti assicuro che finora non sono riuscito a trovare la fessura di cui sopra. Qualcuno là fuori è andato avanti? Fatevi sentire, per favore.
Faccio una piccola pausa per ricambiare i saluti (nel P.P.S della lettera) di *Cristiano Cervellera* di Genova (adesso conosci l'identità del Mago, eh, Cristiano?), in modo da fargli sapere che la sua lettera è stata letta e, sebbene non appaia nella posta, trova riscontro in tutte quelle pubblicate. Per cui vai tranquillo, e scrivi ancora.
Lasciando poi per un attimo le avventure 'estere' vorrei rispondere alla lettera di *Marco Tagliaferri*, il quale è in piena crisi da 'astinenza di avventure italiane'. Caro 'pilota', le due riviste Viking ed Explorer hanno cessato le pubblicazioni per un semplice — ma crudele — meccanismo che falcia numerose riviste, un meccanismo che voglio illustrare a tutti brevemente, in modo da aprirvi gli occhi su un fenomeno che potrebbe sembrare assurdo: una casa editrice che decide di pubblicare una rivista deve, per poter raggiungere tutte le edicole d'Italia, stampare e distribuire un numero elevato di copie. Ad esempio, se le copie vendute sono 5.000, devono esserne distribuite almeno 20.000 affinché le edicole che vendono ricevano la loro copia. Questo comporta una 'resa' di 15.000 copie della rivista, il che significa 15.000 copie al macero, una perdita economica non indifferente. A questo potrebbe esserci una soluzione, chiamata abbonamento, per la quale l'editore produrrebbe solo le copie che effettivamente sa di vendere, senza alcuna perdita economica. Ma nel caso di Viking ed Explorer la proposta di abbonamento ebbe la bellezza di sole venti 'risposte' da parte dei lettori, per cui si decise di chiudere i battenti. Ora, è possibile che le Edizioni Hobby pubblichino qualche altra avventura, ma certamente non tramite le edicole: semmai accadrà ne troverete la recensione su queste pagine, e potrete richiederla per posta. Contento, Marco?
Riguardo alla reperibilità del Professional Adventure Writing System (P.A.W.) della Gilsoft e del Graphic Adventure Creator della Incentive mi sto informando: intanto il secondo programma dovrebbe essere distribuito dalla Lago, se non sbaglio. Sperando di aver soddisfatto la tua curiosità, ti saluto e ti invito a scrivere ancora.
E torniamo alle avventure d'Oltremanica, per dare una mano al simpatico *Paolo Pancini* di Ponte dell'Olio (PC) — anche tu, adesso, saprai chi è il Mago... o no?
L'avventura di cui parli, Paolo, è "The Sorcerer of Glaymorgue Castle", ed è stata realizzata dal famosissimo Scott Adams. Se il tuo problema è quello di entrare nel castello, allora ricordati che basta lanciare uno degli incantesimi (SPELL) che possiedi nel tuo inventario, se non sbaglio il SEED oppure il YOHO (CAST SEED): il ponte levatoio si abbasserà e tu potrai entrare (GO BRIDGE). Per sapere cosa hai trovato dopo aver esaminato o fatto qualche altra azione che produca il messaggio 'Found/Got Something!), ti basta rifare l'inventario oppure premere il tasto di 'return' a vuoto per far scomparire la grafica e vedere il testo descrittivo (e ripetere questa azione se rivuoi la grafica). Nel fos-

sato dovresti trattenere il respiro (HOLD BREATH) e poi immergerti (DOWN?), perché sotto la sua acqua melmosa si nasconde un oggetto utile (TOWEL), ma attento perché troverai anche un 'ospite indesiderato' (ricordati che puoi utilizzare gli incantesimi, e prova col FIRE). Scusami se sono stato un po' confuso, ma è tutto quello che mi ricordo — si tratta di un'avventura che ho giocato qualche anno fa... comunque se hai problemi scrivi ancora, io intanto rispolvererò i miei libroni di trucchi.

Alberto Gazzola di Trento mi chiede un consiglio sulla scelta di avventure con cui 'iniziare' senza traumi la carriera di avventuriero. Caro Alberto, dovresti farmi sapere quali sono le avventure che hai già giocato e con le quali ti sei bloccato, altrimenti non saprei quali consigliarti (e poi c'è il maledetto problema della reperibilità, altrimenti ne avrei di titoli da consigliare!). In ogni caso, hai già provato con le avventure 'made in Italy'? Scrivi ancora, per favore, e avrai senz'altro il mio aiuto. Parola di Mago!

Riguardo poi a *Baldino Alessandro* di Salerno, un altro messaggio: tenete duro, mi sto documentando, e sul prossimo numero troverete qualcosa per Rebel Planet. Intanto perché non mandate qualcosa per la Valle della Speranza sulle Avventure da voi (anche parzialmente) risolte. E poi, noi accettiamo anche mappe! Datevi da fare, e le vedrete pubblicate!

C'è poi *Riccardo Traiano* di Ge-Sanpierdarena che vuole sapere il trucco per Dragon's Lair: non è il mio campo, Riccardo, per cui ho passato l'appello alla sezione Trucchi.

Per questo mese l'angolo postale delle Avventure è esaurito, e tutte le altre missive sono state dirottate nella Valle (che questo mese è piena da scoppiare!) o nei Contatti Diretti, per cui dateci un'occhiata, ok?

VALLE DELLA SPERANZA

The Never Ending Story (Ocean)
Andate alla base della Ivory Tower, prendete (TAKE) il medaglione Auryn, quindi andate a SW e poi a S e prendete il corno (HORN). Soffiate (BLOW) nel corno e apparirà Falkor. Prendetelo (TAKE) e con lui volate (FLY) attraverso il deserto dei mille colori. Passare oltre le sfingi è un'operazione che richiede fortuna: infatti c'è una possibilità su 10 di riuscire ad oltrepassarle. Quando arrivate davanti alle sfingi, premete il tasto RETURN un certo numero di volte: a volte il computer vi avviserà che le sfingi stanno strizzando gli occhi. Ciò vuol dire che, se foste passati in quel momento, sareste usciti incolumi. Muovetevi, quindi, al momento che ritenete opportuno, e dopo un certo numero di partite riuscirete a superare le sfingi.
Fabrizio Gennari - Ghezzano (PI)

Castle of Terror (Melbourne House)
Esaminate il barile (BARREL) per trovare la selce (FLINT).
Esaminate il tavolo e la pentola (POT) nel cottage, prendete il coltello (KNIFE) e bevete la minestra (DRINK SOUP).
Parlate all'uomo nella locanda (INN) ed offritegli un drink (BUY MAN A DRINK).
Esaminate la chiesa (CHURCH) per trovare la croce (CROSS).
Trascinate (DRAG) il sacco per scoprire il piolo (RUNG) nel mulino (MILL).
Girate la ruota (TURN WHEEL) all'esterno del castello ed inserite il piolo per bloccarla.
Lanciate la fune (THROW ROPE) per fuggire dal castello e per farvi aiutare gridate (SHOUT) quattro volte di seguito.

Shadow of Mordor (Melbourne House)
Rompete diverse volte i rami (BRANCH) per farne dei ramoscelli (TWIGS). Mettete il coniglio (CONEY) in padella (PAN), aprite la scatola dei fiammiferi (MATCHBOX), accendetene uno (LIGHT MATCH), date fuoco ai ramoscelli (LIGHT TWIGS) e cospargete di sale il pesce. Mettete la padella sul fuoco (PUT PAN ON FIRE) e cucinatevi il pasto (COOK).
A Faramir dovete dire di essere uno Hobbit (SAY TO FARAMIR 'I AM A HOBBIT'). Fate in modo che Sam consegni tutto a Frodo, poi ordinategli di trascinare (DRAG) uno dei tronchi (LOG). Andate a ovest, Nord, Nord/Ovest e Sud/Ovest e lasciate il tronco. Ripetete l'operazione fino ad avere tutti e quattro i tronchi. Legate assieme (TIE) i tronchi con un laccio (STRING) e spingete (POLE) la vostra 'artigianale' zattera fino in acqua.

Guild of Thieves (Magnetic Scrolls)
Alla corsa del topo scommettete il biglietto (NOTE) che trovate dentro un cuscino (CUSHION) nel salotto (DRAWING ROOM) sul topo grigio (BET NOTE ON GREY RAT). Vincerete un assegno (CHEQUE) di 55 Ferg con cui dovete comprare il liuto dal mugnaio (BUY LUTE WITH CHEQUE). Appena avrete preso il liuto mettetelo nella borsa (SWAG BAG) per non romperlo quando uscite dal mulino (MILL).
Per uccidere i topi che infestano la cantina (WINE CELLAR) prendete il tubo che si trova dietro di voi appena siete entrati dalla porta (GET PIPE), aprite l'erogatore (OPEN STOPCOCK), aspettate un turno (WAIT) e richiudete (CLOSE STOPCOCK). I topi annegheranno e voi potrete scendere nella cantina dove troverete un rubino (RUBY) all'interno di una bottiglia.
Nel soggiorno (LOUNGE) prendete il pezzo di carbone e rompetelo per ottenere il prezioso fossile (BREAK COAL).
Nella stanza da letto (MAIN BEDROOM) spostate il quadro (ABSTRACT PAINTING) e scoprirete un buco (HOLE). Aprite il mobiletto (CABINET) per scoprire il comando per l'ascesa e la discesa del letto (PLAQUE). Salite sul letto (GO BED) e premete il bottone di salita (TOP BUTTON) con un oggetto qualsiasi (eccetto la borsa): verrete catapultati dentro un buco ed atterrerete in un laboratorio segreto (SECRET LABORATORY) dove trovate un calderone (CAULDRON). Ci dovete gettare dentro i seguenti oggetti: la pelle di serpente (SNAKE SKIN, si trova nella INSECT HOUSE), il cubo di legno (WOODEN CUBE, nella JUNK ROOM), l'occhio (EYE, nella CRYPT), il cuore (HEART, nella CIRCULAR CHAMBER) e le bacche (BERRIES, nel CEMETERY).
Fatto ciò aprite il contenitore (SACHET) che era già dentro il calderone ed otterrete un cubo fatto di antimateria (ANTICUBE) insieme a 20 punti (servirà a qualcosa?). Nella sala da biliardo (BILLIARD ROOM) aprite la palla rossa e scoprirete un anello di diamante (DIAMOND RING).
La stecca (CUE) vi servirà, insieme al filo (COTTON), all'ago (NEEDLE) ed al verme (MAGGOT) per costruire una canna da pesca (GET COTTON, FIX COTTON TO CUE, PUT MAGGOT ON NEEDLE) con la quale dovrete andare al fossato e pescare un pesce (FISH) che poi cospargerete col veleno (SMEAR FISH WITH POISON) e darete all'orso (GIVE FISH TO BEAR) che stramazzerà permettendovi di aprire la gabbia con la chiave d'oro (GOLDEN KEY) e prendere il prezioso calice di platino (PLATINUM CHALICE).
Sono oggetti di valore anche lo spartito (SHEET OF MUSIC - NON APRITE la busta che lo contiene), il vestito (DESIGNER DRESS) e il vaso di porcellana cinese (CHINA POT). Prendete la gabbia (BIRD CAGE) che il guardiano lascia nel cortile (COURTYARD) dopo la corsa dei topi, e metteteci dentro l'uccello MYNAH (quando entrate nella locanda dove trovate l'uccello richiudete subito la porta per evitare che scappi). Una volta ucciso il ragno nella HOT HOUSE con il vasetto pieno di mosche, prendete le SUCCULENTS e sfregatele sotto i piedi tutte le volte che dovete passare sui carboni ardenti (HOT COALS). Per avere l'informazione dal MACAW, scuotete l'albero della HOT HOUSE (SHAKE TREE) e prendete la noce di cocco (COCONUT), quindi rompetela con la vanga (SPADE) e datela all'uccello.
Priami Alessio - Castellina M.ma (PI)
Alessio ha tuttavia delle domande su questa stessa avventura, e cioè:
1) Come si apre la scatola opaca (OPAQUE CASE) che si trova nella stanza bianca (WHITE ROOM)?
2) Come si può oltrepassare il fossato (MOAT)?
3) A cosa servono il liuto (LUTE) e il CHEWING-GUM?

Jack The Ripper (CRL) - Prima Parte
All'inizio, dato che le mosse sono obbligate, andate ad ovest (qui vedrete una figura nel buio — Jack? — che si dirige a nord, non seguitela, o morirete!), poi andate a sud ed esaminate la figura distesa nell'oscurità del vicolo(EXAMINE SHAPE/BODY), impadronitevi del coltello insanguinato (TAKE BLOODY KNIFE) e dei due foglietti trovati vicino al cadavere (CRUMPLET PAPER, SMALL PAPER) e nascondete questi due nelle tasche (HIDE CRUMPLED PAPER/SMALL PAPER INTO POCKET) per non perderli quando fuggirete. Non tentate di esaminarli o leggerli adesso (è buio, e poi la polizia potrebbe raggiungervi subito). Potete leggerli quando vi risveglierete. A un certo punto vi risveglierete nella vostra stanza: nascondete subito il coltello sotto il letto (HIDE KNIFE UNDER BED), poi tirate la corda per chiamare la cameriera (PULL CORD) e aspettate (WAIT). Ella porterà dell'acqua calda con la qual potrete radervi (SHAVE). Non cercate di radervi con l'acqua fredda, perché vi provochereste solo dei tagli e in più la cameriera, vedendo il rasoio insanguinato quando entra, darebbe subito l'allarme.
Alessio Ajovalasit - Palermo

Wolfman (CRL) - Prima Parte
Levatevi (REMOVE) il DOUBLET sporco di sangue e bruciatelo (BURN) nel caminetto. Sostituitelo con la tunica pulita che trovate nel cassetto, lavatevi le mani nella ciotola d'acqua e guardatevi allo specchio: anche la vostra faccia è sporca di sangue, per cui lavatevela. Ora potete uscire senza essere incolpati. Andate a Nord e poi ad Ovest. Esaminate ed aprite un po' tutto: dovreste trovare una chiave. Andate nella cappella e muovete la panca (MOVE BOARD): troverete un passaggio segreto. Scendete e troverete una nicchia nella quale si trova un libro. Purtroppo c'è una parete di vetro che vi impedisce di prenderlo: inserite la chiave nella serratura, giratela e levatela (REMOVE). Potrete aprire così lo sportellino di vetro e prendere il libro, sul quale scoprirete (aprendolo e leggendolo) che esiste una cura per tornare normali. Ora potete uscire dal villaggio andando a Nord. Durante il viaggio vi trasformerete in lupo e aspetterete sotto un ponte qualcuno da sbranare. Infatti appena vedrete l'immagine del passante riflessa nel torrente non resisterete ai vostri istinti animaleschi. Per evitare ciò basta chiudere gli occhi.
Alessandro Pace - Roma

Deja Vu
Gli indirizzi dei luoghi principali sono:
ALBERGO: 1212 West End Street
BUNGALOW: 520 S. Kedzie in Chicago
BAR: 1060 South Peoria Street
CASA: 626 Auburn Road
FARMACISTA: 934 West Sherman
Per aprire la porta del bungalow basta un colpo di pistola. All'interno c'è un tavolino che contiene la chiave della porta del farmacista e dello studio investigativo nello stesso palazzo. L'antidoto da iniettarsi è BISODIUMITIS. I cassetti dello schedario interessanti vanno aperti con un colpo di pistola e contengono interessanti informazioni.
La combinazione della cassaforte del bar è 33/24/36.
Alessandro Pace - Roma

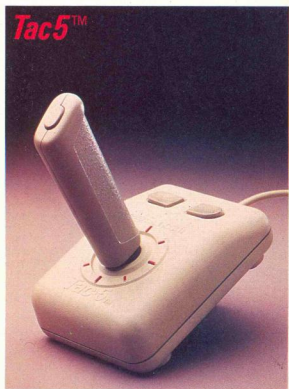
Knight Orc (Level 9) - Prima Parte
I luoghi principali di questa 1° parte sono: GIBBET, CLEARING, LAWN, CROSSROADS, FAIRGROUND, CAVE, OAK, TOWER, WELL, CASTLE, VIADUCT.
Potete raggiungerli tramite il comando GO TO 'nome luogo'.
In ognuno potete trovare una corda o qualcosa di simile atta a formare la fune finale. Eccoli uno per uno.
— GIBBET: esaminandolo troverete un cappio (NOOSE) che dovrete slegare (UNTIE).
— WELL: prendete il tappetino e la chiave, e legate il cappio alla carrucola (ROLLER). Scendete nel pozzo e prendete il secchio e la gomena (HAWSER). Risalite, slegate il cappio e legatelo alla gomena per ottenere un pezzo di fune.
— CAVE: entrate, date il mattone (BRICK) che si trova nel secchio all'eremita e colpitelo mentre lo sta portando nel suo armadio. Slegate la sua cintura (BELT) e legatela al resto della fune.
— CROSSROADS: legate la fune ai cartelli (SIGNPOSTS), aspettate che il cacciatore cada nella trappola e prendete il POIGNARD (?), slegate la fune che poi legherete al lasso.
— TOWER: mettete il tappetino (MAT) sulle spine per andare a Nord, quindi tagliate i capelli di Rapunzel con il POIGNARD e legateli alla fune.
— OAK: prendete la corda che trovate all'interno della quercia e legatela alla fune.
— CASTLE: salite sul castello e scendete al suo interno. Aprite lo scrigno con la chiave e prendete la corda (CORD) che legherete alla fune. Per scendere dal castello digitate CLIMB DOWN.
— LAWN: uccidete il cavallo del cavaliere verde, che così cadrà a terra permettendovi di prendere le redini (REINS) della sua cavalcatura, le quali dovranno essere in seguito legate alla fune.
— FAIRGROUND e CLEARING: qui non c'è nessun enigma da risolvere, basta slegare la corda della bandiera (HALYARD) e quella che tiene ferma la capra (TETHER). Legatele poi alla fune.
Ora andate al bar, prendete la lancia e legatela alla fune. Andate a Sud del VIADUCT dove c'è un anello di ferro. Digitate 'THROW SPEAR THROUGH RING' per potervi così calare con la fune nella seconda parte dell'avventura.
Alessandro Pace - Roma

Sherlock And The Riddle For The Crown Jewels (Infocom)
Per entrare in casa (di Holmes) bussate alla porta. Andate a Nord, e quando Mrs Hudson vi chiederà se volete aspettare Holmes rispondete di sì. Poi salite, e vi troverete nel vestibolo. Andate nello studio di Holmes (Nord) ed esaminate la pistola, il violino ed il sofà. Per tirar fuori Holmes dal suo stato depressivo (accidenti a all'Arlecchino che mi ha fatto faticare parecchio per far riprendere Holmes: il gioco NON comprende TODAY'S PAPER, ma lasciamo stare...) fategli leggere i giornali (NEWS PAPER).
Dopo un po' arriverà il Primo Ministro che vi informerà del furto e allora Holmes sarà pronto per partire insieme a voi!
Simon - Macerata

Un messaggio per Alessandro Pace di Roma da parte del Mago: manda pure tutta la roba che hai, l'archivio del mio laboratorio è sempre aperto. E grazie ancora per tutto il materiale spedito: te ne saranno grati anche molti lettori.

CONTATTI DIRETTI

Aiuto Offresi. Do aiuti su Jinxter, Kentilla, Wolfman, 20.000 Leghe Sotto i Mari per Amiga, e tante altre avventure vecchie e nuove. Ho risolto Deja Vu, Uninvited e Shadowgate per Amiga e Maniac Mansion per C64. Cerco avventurieri per giocare a Guild Of Thieves. Siamo riusciti ad andare molto avanti e possiamo dare parecchi aiuti.
Infine cerco Avventurieri per giocare a Corruption.
Fabrizio Bondi - Via dei Colli Portuensi, 571 - 00151 ROMA

Per stavolta un solo annuncio, ma sempre meglio che niente. Per i quesiti che Fabrizio ci aveva posto qualcosa c'è nella Valle della Speranza. Altro seguirà certamente sui prossimi numeri. Seguite il suo esempio e facciamo rinascere anche questo angolo dell'Avventura. Forza!

TEST

FERNANDEZ MUST DIE

GO!, Cbm64, cass £ n.p., disco £n.p.; Joystick e tastiera

Quella che una volta era una regione tranquilla e felice vive adesso sotto il dominio di Fernandez il dittatore, il quale ha fatto costruire otto basi militari per poter conservare il suo dominio senza essere disturbato. Sarà vostro compito liberare la regione, un tempo la vostra patria, scoprendo e distruggendo tutte queste basi e qualsiasi soldato o veicolo nemico vi attraversi la strada. Non mancheranno prigionieri di guerra da liberare e mucchi d'oro rubato da recuperare, e per entrambe queste azioni valorose vi verranno attribuite delle medaglie.

Tutto inizia quando un camion vi lascia all'inizio della lunga area di combattimento a scrolling verticale, dopodiché non vi rimane che avanzare impavidi aprendovi la strada a colpi di mitragliatrice e di granate, evitando di sbattere contro i nemici o di pestare accidentalmente le mine che questi hanno incautamente disseminato tutt'intorno. Fortunatamente ci sono alcune jeep abbandonate lungo la strada, con tanto di chiave nel cruscotto, per cui sareste dei fessi a non saltarci sopra per creare un po' di casino fra le truppe nemiche — le jeep sono dotate di mitragliatrice e (inizialmente) di dieci proiettili per bazooka.

Una barra in fondo allo schermo mostra i danni subiti dalla jeep e dal soldato, accanto ai display che tengono il conto delle vite e dei proiettili/granate a vostra disposizione. Se la jeep viene danneggiata in modo irreparabile dovrete, naturalmente, continuare a piedi — ma se una pallottola vagante vi becca in questa situazione perderete una delle vostre preziose vite.

Per poter penetrare nelle basi e nelle stanze dove sono rinchiusi i prigionieri dovrete abbattere le porte e le mura che le difendono, dopo averle naturalmente raggiunte non senza l'aiuto di una mappa (che è possibile richiamare con la pressione del tasto Run/Stop). Gli edifici sono formati da grossi labirinti di pareti in cui troverete munizioni e oro.

Nel modo a due giocatori avrete la possibilità di combattere in coppia, collaborando così eroicamente alla disfatta di Fernandez. Il primo dei due che mette le mani su una camionetta sarà l'autista, mentre l'altro manovrerà una grossa mitragliatrice su cavalletto.

Tanto per ravvivare l'atmosfera (come se ce ne fosse bisogno!) degli aeroplani sorvoleranno il territorio seminando paracadutisti, cassette di medicinali e bombe anti-muro. Lungo il cammino è anche possibile raccogliere le scatole di munizioni e l'oro che i nostri nemici hanno generosamente (o distrattamente) lasciato in giro. Il numero di medaglie conquistate e di prigionieri e casse d'oro da trovare viene mostrato in uno screen di 'status'. Ben sette medaglie vi aspettano alla fine della vostra missione: per conquistarle non vi resta che recuperare l'oro, distruggere le basi e ridare la libertà ai prigionieri.

Il primo prodotto della Imageworks segna il ritorno del promettente Tony Crowther; sfortunatamente, Fernandez Must Die, **oltre ad avere un titolo appiccicaticcio, risente notevolmente del fatto di essere semplicemente una variante piuttosto ingiocabile di** Commando. **Anche se i particolari sono realizzati con cura, la grafica è rovinata da un cattivo uso del colore che riesce persino a distrarre dallo schema di gioco. Non è facile lanciare le granate, e dal momento che il superamento di molti ostacoli dipende proprio dall'uso di questo tipo di arma, ci si ritrova spesso a cercare di prendere tempo nell'attesa che un aereo lasci cadere qualche preziosa bomba e faccia così il nostro gioco — una situazione per niente divertente. Questo schema di gioco ormai trito e ritrito può essere interessante solo quando si gioca in coppia, e in questo caso solamente se si riesce a salire su una jeep. E' davvero un peccato che Tony Crowther abbia realizzato un gioco così banale: ci aspettavamo qualcosa di meglio dopo aver giocato il suo splendido** Zig Zag.

L'ultimo gioco di Crowther è un po' in ritardo per il boom degli shoot'em up a scorrimento verticale 'stile Commando**' di un paio d'anni fa, per cui è tutto qua. Va bene, lo scrolling avviene sia verso il basso che verso l'alto? E allora? Questa caratteristica non ne fa certo un classico. La grafica è decente, ben definita, ma la mania del colore tipica di Crowther crea un certo casino. Nella struttura del gioco,** Fernandez **ha ben poco da offrire di nuovo rispetto alla marea di giochi sullo stile 'corri di qua e di là facendo fuori tutto ciò che si muove' che lo hanno preceduto. Quello che lo caratterizza sono piuttosto i numerosi ritardi e le lunghe pause, particolari che non mi aspetterei mai di trovare in un gioco di questo tipo. Quello che abbiamo qui è semplicemente un ordinario shoot'em up programmato abbastanza bene, ma privo di qualsiasi nuovo ingrediente in grado di stimolare o divertire un videogiocatore.**

Quello che non posso fare a meno di notare nei giochi di Tony Crowther è che lo schema cromatico è sempre un pugno nell'occhio, e rende estremamente difficile qualsiasi percezione di orientamento o di profondità. Questo è davvero un peccato perché la definizione degli sprite e dei fondali è spesso ottima, come nel caso di Fernandez Must Die. **L'ombreggiatura verde e blu del primo livello è orribile, ma negli schermi successivi la combinazione cromatica va leggermente migliorando. Lo schema di gioco dietro questa grafica psichedelica è molto difficile, spesso al limite dello scoraggiamento, e costringe continuamente a gironzolare per lo schermo nell'attesa che appaia un varco nel paesaggio o qualche granata prima di poter proseguire. Per cui, come direbbe anche il più paziente dei video-giocatori, "Dimenticatelo".**

▼ Lo scenario 'bellico' di *Fernandez Must Die...*

PRESENTAZIONE 63%
La mappa richiamabile durante il gioco e gli schermi di status si rivelano molto utili, ma l'uso delle granate è piuttosto scomodo.

GRAFICA 47%
Ben disegnato ma troppo vistosamente colorato.

SONORO 63%
Un vecchio (ma decente) motivo pescato dalla BBS inglese Compunet e qualche semplice effetto sonoro.

APPETIBILITA' 53%
I colori esagerati, il controllo delle granate che funziona ad intermittenza e l'andatura pomposa non incoraggiano a proseguire nel gioco.

LONGEVITA' 42%
La mancanza di varietà si rivelerà difficile da sopportare persino per i più scalmanati fans di Crowther.

GLOBALE 53%
Un gioco di vecchio stile da una nuova casa di software, tutto qua.

NINETEEN PT 1 - BOOT CAMP

Cascade, Cbm64 cass. /disco £n.p.
Spectrum/Amstrad CPC cass £n.p., joystick o tastiera
Versioni recensite: C64 & Spectrum

I 45 giri di Paul Hardcastle regnò incontrastato ai vertici delle classifiche e nelle discoteche nella primavera e nell'estate del 1985. Boot Camp è la prima parte di un doppio video gioco che dovrebbe essere l'interpretazione del disco, e raffigura i faticosi avvenimenti che fanno di un uomo una dura 'macchina da guerra'.
Possono essere arruolati fino a quattro giocatori, ai quali viene chiesto di inserire il proprio nome e a cui viene assegnato il proprio numero di matricola prima che il gioco abbia inizio: i progressi di ciascun giocatore vengono misurati dal suo grado di Coordinazione, Vigore e Morale. La precisione nel tiro a bersaglio, guida della jeep, salto degli ostacoli e mosse di combattimento a mani nude determinano il grado di Coordinazione, e quello di Vigore viene influenzato da quanto a lungo si riesce a portare avanti tali esercitazioni. Il Morale è il risultato globale di tutte le vostre prestazioni.
Il primo avvenimento è l'esercitazione all'attacco, e comprende la scalata di muri, l'attraversamento di lunghi cavalletti, il superamento di ostacoli ed il salto fra rocce e trincee. Esso è formato da otto esercitazioni separate con un limite di tempo sempre minore, per cui la vostra velocità è di importanza vitale per la riuscita globale. Gli ostacoli vengono superati premendo il pulsante di fire per posizionare un indicatore sull'ultimo terzo del misuratore, e cronometrati dall'attimo in cui il pulsante viene lasciato. Vengono attribuiti punti per il superamento degli ostacoli in tre tentativi o meno, e viene anche assegnato un bonus per il tempo rimanente al termine di ogni allenamento.
Un altro esercizio consiste nel tiro a bersaglio: avete a disposizione due minuti e mezzo per portare a termine l'esercitazione. Ad ogni sessione di tiro bisogna superare un punteggio di qualificazione che diventa sempre più grande, e si guadagnano da 100 a 500 punti colpendo i soldati a seconda del punto del corpo raggiunto dai proiettili. Se invece colpite una donna, un ragazzo o un bambino vi vengono sottratti 1000 punti.
Segue il terzo esercizio: bisogna guidare una jeep lungo otto percorsi con un tempo limite sempre più breve, evitando gli ostacoli presenti sulla strada. Balle di fieno, coni, copertoni e steccati se colpiti fanno diminuire temporaneamente la vostra velocità ed aumentano stabilmente il contatore dei danni, il quale in questo modo riduce la vostra massima velocità. Anche le rocce, i tronchi, i ceppi e i fusti d'olio aumentano i danni, e fermano temporaneamente il veicolo. Se il contatore dei danno raggiunge la sua massima punta la jeep diventa inservibile e l'eser-

▲ Una corsa in jeep sulla strada polverosa di un campo militare (Versione Spectrum)

Considerata l'età del disco, Nineteen **ha perso la sua popolarità musicale, e senza dubbio punta tutto sulla nuova ondata di film dedicati alla guerra in Vietnam. Boot Camp somiglia molto a** Combat School, **un aspetto che appare ovvio persino prima di giocare, dato che tre dei quattro eventi** (Combat School **ne ha sette) sono rifacimenti di alcuni dei sotto-giochi del gioco di allenamenti militari della Konami. Non sono divertenti quanto quelli della conversione Ocean — nell'esercitazione all'attacco il conteggio del tempo è scoraggiante, nel tiro al bersaglio è difficile dire a quale parte dello schermo si sta mirando, ed il combattimento a mani nude è quasi noioso. Il modo in cui la musica di** Nineteen **è fiacco, il che è stupido, visto che il gioco si ispira (o almeno così si suppone) ad essa. Se proprio siete ancora affamati dopo** Combat School, Nineteen Part 1 - Boot Camp **potrebbe servirvi per qualche esercitazione supplementare.**

Devo dire che non sono affatto d'accordo con gli altri recensori questa volta, dato che 19 mi è piaciuto tantissimo. La Ocean ha fatto un buon affare nell'ottenere i diritti per Platoon e Combat School, **ma anche l'interpretazione della guerra del Vietnam da parte della Cascade è partita col piede giusto. Non è esattamente un'esatta interpretazione della canzone, né il clone finale di** Combat School, **ma ogni evento è giocabile e divertente, e garantisce molta varietà e gioco impegnativo. La grafica cerca di riprodurre il 'feeling' di Platoon, e fino a un certo punto ci riesce, ma l'interesse si basa molto sulla longevità — la combinazione dei limiti di tempo, del gioco stancante e della possibilità di scegliere uno qualsiasi fra i quattro eventi la garantisce. Mi è persino quasi piaciuta la musica... Beh, sapete una cosa? Cercate di decidere da soli quale delle tre facce di questa pagina ha ragione...**

▼ In *Nineteen Part 1 - Boot Camp* ogni esercitazione è una corsa contro il tempo... (Vers. Commodore 64)

▲ Il gioco nella sua versione Amstrad, tanto per dare un'idea della definizione grafica e cromatica

citazione di guida ha termine. Quarto allenamento; potete vendicarvi del vostro istruttore nell'esercitazione finale: il combattimento a mani nude. Una volta ancora in otto round, ma con un limite di tempo sempre maggiore: dovrete utilizzare quattro mosse di attacco per far diminuire l'energia del vostro istruttore. Per poter vincere l'incontro la vostra energia dovrà essere uguale o maggiore della sua allo scadere del tempo. Alla fine di ogni livello, le valutazioni sul giocatore vengono visualizzate alla fine di ogni evento, insieme ad un commento globale sulle sue prestazioni (quasi come una recensione 'alla Zzap!', davvero!), da pessimo a eccezionale. I risultati finali possono essere conservati su nastro/disco per utilizzarli nel prossimo gioco sul Vietnam: Nineteen Part 2 — Combat Zone.

M.E

Sin dall'inizio, sembra che questo gioco abbia preso il concetto sbagliato dal tema del disco. La canzone di Paul Hardcastle parlava soprattutto delle conseguenze disastrose che la guerra del Vietnam aveva avuto sulla psiche dei giovani americani, e che si ripercotevano nella loro vita quotidiana anche dopo che tornarono a casa: allora perché mai ambientare il gioco in un campo militare? L'unica ragione a cui riesco a pensare è quella di trovare una scusa per seguire lo schema e l'idea di Combat School **senza sobbarcarsi l'onere dei diritti. La presentazione è a dire il meno misera, e a volte ostacola il gioco. Particolarmente confuse sono la gara di tiro e la corsa in jeep, dove diventa alquanto difficile dire cosa stia succedendo. La grafica è quasi militaresca nello stile e nell'atmosfera, e c'è una rispettabile versione della canzone** Nineteen **che viene suonata di tanto in tanto, ma queste cose non possono esimere il gioco dal rivelarsi un'esperienza noiosa dall'inizio alla fine. Spero solo che la seconda parte sia migliore di questa.**

Pagella C64/Spectrum

PRESENTAZIONE 83%
Il 45 giri (cassetta di 12 minuti per lo Spectrum) è in regalo e gli allenamenti possono essere giocati in un ordine qualsiasi, ma a volte il gioco diventa troppo duro.

GRAFICA 70%/80%
In generale dettagliata, ma rovinata a volte dalla tendenza al 'rozzo' sul C64. Ottima l'animazione alla 'Super Hang On' nella fase della jeep sullo Spectrum.

SONORO 62%/81%
Decente versione strumentale di 19, e a volte dei buoni effetti sonori. Sullo Spectrum 128K la versione digitale della canzone è incredibile e gli effetti sonori ottimi.

APPETIBILITA' 69%
Il controllo del personaggio/giocabilità in ogni livello non permette di immedesimarsi in quello che altrimenti sarebbe stato un gioco interessante.

LONGEVITA' 78%
Sarete spesso spinti a riprovare gli esercizi fino a diventare dei 'duri'.

GLOBALE 72%/78%
Un buon clone di Combat School; ma c'è stata qualche discussione sulla sua qualità per la versione C64, per cui ricordatevi il vecchio adagio del recensore 'provare prima di comprare'.

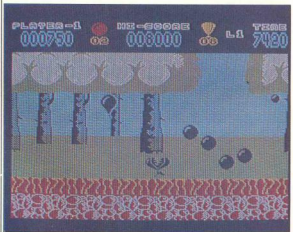
HOPPING MAD

Elite, Cbm64 cass. £12.000 , disco £15.000
Spectrum/Amstrad CPC cass £18.000, joystick o tastiera
Versioni recensite: C64,Spectrum,Amstrad

Alla guida di una fila di quattro palle saltellanti dovrete fronteggiare l'ardua impresa di seguire la pista percorsa da un ipotetico avversario. Dopo aver attraversato l'intero pianeta e poi lo spazio, ha evitato tutti i pericoli sopravvivendo al lungo viaggio, ed ha persino raccolto una enorme quantità di punti raccogliendo le mele ed i palloni incontrati lungo il viaggio. Inutile dire che adesso sarete voi a rifare il percorso mentre lui si gode la scena seduto in fondo al percorso.

La missione si svolge lungo 12 livelli cronometrati a scrolling orizzontale da destra a sinistra che va dai parchi verdeggianti ai deserti ed ai paesaggi sottomarini. Il personaggio, come abbiamo detto all'inizio, e formato da una fila di quattro palle che rimbalzano ritmicamente in continuazione, che voi dovrete guidare cercando di raccogliere una serie di palloni che volteggiano a mezz'aria: per riuscire nell'intento occorre modificare la velocità e l'altezza del loro movimento. Ogni ambiente ha

Hopping Mad è quasi il miglior gioco (per quanto ne so io) che la Elite abbia mai pubblicato. E' molto 'carino' a partire dalla presentazione e le tabelle dei record fino alla grafica ben definita del gioco stesso. Lo schema di gioco è semplice; basta guidare le vostre palle saltellanti (scusate l'espressione) attraverso il fondale dallo scrolling fluido e pieno di 'cattivi'. Si riesce a familiarizzare quasi subito col movimento e col controllo del personaggio (se così si può chiamare), il che è importantissimo se si vogliono superare incolumi i vari pericoli animati ed inanimati che ti aspettano lungo il percorso. In un periodo così affollato di giochi dove prevale la violenza e le esplosioni e gli spari si sprecano, è bello vedere un gioco in cui non hai bisogno di sparare, dare calci, pugni e bastonate. Mi sono davvero divertito a giocare Hopping Mad. Bel colpo, Elite!

▲ Evitare la pianta 'pallivora' o prendere il palloncino? (Versione C64)

▲ Quattro salti in un giardino pieno di insidie, cercando di afferrare i preziosi palloncini (Vers. Spectrum)...

▼ Saltellando nelle profondità dell'Oceano le cose non cambiano poi di molto... (Vers. Commodore 64)

Dopo il grazioso screen di presentazione, Hopping Mad sembrava promettere bene. Sfortunatamente, la grafica del gioco vero e proprio non raggiunge la qualità dello schermo introduttivo. Non fraintendetemi: il gioco in sé non è affatto terribile. Infatti, nella globalità, si rivela abbastanza simpatico. Una volta che vi siete abituati all'idea di dover manovrare una fila di palle rimbalzanti, saltellare per lo schermo diventa piuttosto divertente. La voglia di 'vedere com'è lo schermo successivo' fa tornare il giocatore davanti al computer più di una volta. Il dubbio che sorge a questo punto è: dopo aver visto tutti gli schermi, avrete ancora voglia di riprovarci solo per cercare di aumentare il vostro punteggio? Hopping Mad non è il miglior gioco della Elite ma, una volta ancora, non è neanche il peggiore; è semplicemente uno di quelli che si meritano solo un OK.

▲ I colori cambiano, ma la canzone è sempre la stessa (Screen versione Spectrum)...

Personalmente non ho visto Cataball **sullo Spectrum, ma di giochi con palle rimbalzanti ne ho provati:** Wizball, Madballs, Bounder, Re-Bounder , Orbix The Terrorball **(senza contare quelli con palle rotolanti!). Tuttavia questo** Hopping Mad **ha qualcosa di speciale, nonostante la sua semplicità: giocandolo ho ritrovato la sfida inerziale di** Thrust, **la strategia di** Marble Madness **e** Spindizzy, **l'allegria di** Thing On A Spring... **e quasi la difficoltà di tutti e quattro assieme! Davvero, se non siete dei veri cocciuti lasciate stare questo gioco, perché anche se non tarderete a superare il primo livello tre vite saranno sempre poche per farcela. Certo, la grafica è sfruttata bene, e riesce ad essere colorata senza combinare disastri cromatici, e sul 48K non manca qualche modestissimo effetto sonoro (molto più ricco sul 128K), ma tutti i livelli sono costruiti intorno allo stesso schema: pericoli mobili e fissi sul terreno e pericoli mobili in aria, ed occorre sviluppare una strategia quasi diabolica per avere qualche possibilità di andare avanti con tutte le palle al loro posto (ehm...). Se proprio le 18.000 Lire vi crescono, dategli un'occhiata; ma io aspetterò la pubblicazione di** Power Pyramids, **se proprio devo spendere del tempo con problemi 'pallosi'! GLOBALE SPECTRUM: 68%**

i suoi pericoli particolari: piante 'pallivore' e vespe con tanto di pungiglione nel bosco, cactus e sassi aguzzi nel deserto, e così via ad ogni nuovo livello. L'urto con uno di questi pericolosi particolari del paesaggio provoca la distruzione di uno o più palle. Quando tutte e quattro sono scoppiate, si perde una delle tre vite a disposizione. Si guadagnano punti extra riuscendo a raccogliere le mele e ad atterrare direttamente sopra alcune delle creature. Riuscendo a raccogliere dieci palloni si passa al livello successivo e ricomincia a saltellare incessantemente come dei matti.

PRESENTAZIONE 68%
Bello lo screen di caricamento. Sono presenti anche le opzioni standard di pausa/interruzione del gioco.

GRAFICA 72%
Colorato, anche se a volte molto semplicemente, con un simpatico movimento saltellante.

SONORO 71%
Colonna sonora ritmica sul C64 ed effetti sonori adeguati in entrambe le versioni.

APPETIBILITA' 79%
C'è un certo entusiasmo iniziale dovuto all'inconsueta struttura di gioco.

LONGEVITA' 54%
I livelli molto simili fra loro provocheranno una certa noia, ma la sfida non manca.

GLOBALE 68%
Un gioco piacevole ma sfortunatamente ripetitivo nello schema.

DALEY THOM
WAKELIN
Ocean Software Limited · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS

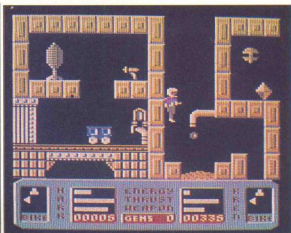
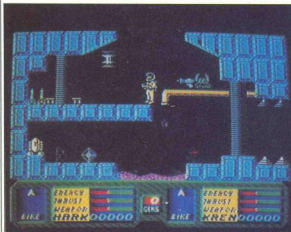
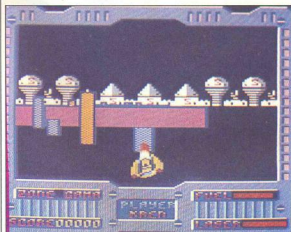
PSON'S
NGE
DALEY
BACK!
Enter the 1988 Olympic Challenge with Daley Thompson as you 'work out' in the gym, where your efforts will directly affect your performance in the competition itself – another first from Ocean.
Ten Olympic events include Long Jump, Shotput, High Jump, 100m Sprint, 400m, 110m Hurdles, Discus, Pole Vault, Javelin and 1500m. You will need all your skills to build on what you hope was, an impressive work-out, and, as is necessary for all top flight athletes, your judgement to select the most effective equipment for each event is now vital – a decision which can win or lose you a place on the podium.
This isn't just another sports simulation, this is a Daley Thompson 'event' where all his talent and humour burst through to make a thrilling and entertaining game play for all the family. Go for the Olympic Challenge!
adidas
AMSTRAD COMMODORE SPECTRUM CASSETTE
AMSTRAD COMMODORE SPECTRUM DISK
ATARI ST
Also available for your Amiga
hone: 061 832 6633 · Telex: 669977 OCEANS G · Fax: 061 834 0650

BLOOD BROTHERS

Gremlin Graphics, Cbm64 cass. £ 18.000, disco £ 25.000
Spectrum/Amstrad cass £18.000, joystick o tastiera
Versioni recensite: C64,Spectrum & Amstrad CPC

Al ritorno dalle loro scorribande a bordo delle nuove motociclette/jet di tipo Skywalk — scorribande che avevano, come scopo principale, quello di provare l'efficienza di tali stupendi veicoli — i due fratelli Hark e Kren ritrovano il loro villaggio raso al suolo ed i loro familiari trucidati. Ci sono chiare tracce che lasciano intravedere, dietro un atto così infame, l'opera saccheggiatrice degli Scorpions, un gruppo di pirati spaziali che trascorrono il loro tempo a derubare le ricchezze del sistema solare, con l'intento di investire il loro bottino nella realizzazione di una città sotterranea formata da miniere e gallerie sul loro pianeta natale, Scorpia.
Sconvolti dalla perdita dei loro cari, e con la vendetta come unico motivo di vita, i due fratelli hanno mescolato il proprio sangue giurando solennemente di scovare gli Scorpions e vendicare la loro famiglia. Passano così un lungo periodo di tempo sfruttando le loro conoscenze tecniche nel perfezionamento delle loro moto/jet Skywalk, gli zaini a spinta gravitazionale e le loro armi, e solo adesso la loro ricerca ha inizio...
Durante il gioco potrete controllare sia Hark che Kren, utilizzando una combinazione di joystick e tastiera, e vi troverete all'inizio presso l'entrata di uno dei pozzi minerari del pianeta Scorpia. Uno dei due fratelli viene scelto per la sezione delle piattaforme (che inizia nella miniera) mentre l'altro resta a bordo della sua moto/jet. Una volta assegnati i compiti, ad ognuno dei due fratelli viene assegnato un sistema di comandi, tastiera per l'uno, joystick per l'altro. Un comando dalla tastiera permette di passare da Hark a Kren.
Nella sezione con la moto/jet uno dei due fratelli si muove a bordo del suo mezzo dentro una serie di edifici rettangolari, mentre la quantità limitata di carburante del suo serbatoio va diminuendo. Sul veicolo sono montati dei cannoni laser che hanno il potere di distruggere i blocchi dai contorni luminosi nel caso stiate per sbattervi il muso e non vi rimanga tempo per scansarli. I blocchi più scuri, al contrario, indicano gli ingressi della miniera, per cui pote-

Sia sull'Amstrad che sullo Spectrum il gioco il gioco presenta tre moduli separati di cui bisogna sceglierne uno e caricarlo dopo il programma principale. La giocabilità non è il massimo, e lo schema sembra costruito mettendo assieme delle vecchie strutture di gioco di altri arcade. L'Amstrad si differenzia dallo Spectrum per la simpatica colonna sonora e la grafica abbastanza professionale, mentre pecca di lentezza nelle fasi della moto-jet, che invece sul suo cuginetto dai tasti di gomma risulta abbastanza veloce. La colonna sonora, per quanto riguarda lo Spectrum, rimane disponibile solo sul 128K, mentre i possessori del 48K dovranno accontentarsi di qualche sporadico effetto sonoro.

▼ **Anche sullo Spectrum i colori non mancano...**

▲ **I labirinti minerari di Scorpia sul Commodore 64**

▲ **Una veloce e coloratissima corsa in Moto/Jet sugli schermi dell'Amstrad**

Dopo aver visto la qualità della versione Spectrum di Blood Brothers, mi aspettavo qualcosa di più dalle ormai note potenzialità che si hanno a disposizione quando si programma un videogioco sul C64. La struttura del gioco sembra davvero interessante ma la trasposizione della sequenza in 3D sulla moto/jet e l'esplorazione della miniera lasciano abbastanza a desiderare. Le risposte alla tastiera e al joystick sono lentissime in entrambe le fasi, provocando nel primo una serie inevitabile di scontri causati dal tentativo del programmatore di inserire un controllo inerziale, e nel secondo una mancanza quasi totale di controllo. La sequenza nella miniera è rovinata anche dall'inconsueto rinculo del laser, tanto forte da respingere il giocatore all'indietro per quasi un terzo di schermo! La grafica ed il sonoro non sono poi tanto cattivi, ma i miei sforzi hanno avuto un così misero risultato dal farmi decidere di mollare il gioco dopo qualche minuto.

te passarci attraverso.
Nel frattempo, tornando alla miniera, l'altro fratello è impegnato a superare reti di stretti cunicoli servendosi del suo jet-pack dotato di una quantità fissa di energia per la spinta inerziale. La miniera è affollata da ogni sorta di ostili 'inquilini' Scorpioniani che hanno il potere di togliere energia al fratello in caso di contatto. Anch'egli, come il suo parente, è armato di pistola laser per poter far fronte agli attacchi nemici, ma bisogna stare attenti affinché la quantità energia dell'arma non si esaurisca. Il vostro compito è quello di raccogliere armi, carburante e le gemme rubate, e se riuscite a far incontrare Hark e Kren le loro energie verranno condivise al contatto, a simboleggiare la loro fratellanza di sangue. Ahhh... non è carino tutto ciò?

PAGELLA COMPARATA
C64/SPECTRUM/AMSTRAD

PRESENTAZIONE 49%/55%/60%
Comandi completi, ma sul Commodore la risposta alla tastiera ed al joystick è inconcepibilmente lenta.

GRAFICA 47%/56%/60%
Sprite anonimi — comprensibili sullo Spectrum per i problemi di 'colour clash', ma inaccettabili sul C64 — e un 3D lento e poco convincente. Sull'Amstrad gli sprite sono invece ben definiti e colorati.

SONORO 40%/49%/50%
Sul C64, un vago tentativo di realizzare una colonna sonora d'atmosfera ed effetti sonori sorpassati. Sullo Spectrum 128K siamo ad un livello medio, e così sull'Amstrad.

APPETIBILITA' 51%/56%/58%
Un interessante gioco in coppia rovinato dalla grafica e dal sistema di controlli, discorso che vale un po' meno per il computer Sinclair e l'Amstrad.

LONGEVITA' 40%/53%/54%
Se riuscite a superare la difficile interazione giocatore/computer, avrete un sacco di schermi da esplorare.

GLOBALE 45%/54%/56%
Un ottimo concetto rovinato — sul C64 — da una misera trasposizione, mentre sullo Spectrum rimane piuttosto accettabile e abbastanza godibile.

BASKET MASTER

Ocean, MSX cass. £ 12.000; joystick o tastiera
N.B. Versione Recensita: MSX

Ecco un altro gioco già famoso nell'ambiente degli otto bit, e un'altra simulazione sportiva che vanta diversi buoni tentativi d'imitazione (basti citare *One On One* e *Two On Two*). Sfornato in origine dalla spagnola Dinamic per lo Spectrum colpì il pubblico per una sua caratteristica originalissima: il replay con zoom sull'azione dopo ogni canestro.
Tale caratteristica è stata conservata anche su questa versione per MSX, insieme a tutte le qualità che distinguevano le precedenti versioni: gioco singolo o a due, livelli di difficoltà da principiante a NBA, conteggio dei falli, controllo dello stato fisico del giocatore, etc.
Lo schermo di caricamento, che rimane attivo anche a gioco caricato, si trasforma in una simpatica animazione, alla quale verrà sostituito il menu di gioco in seguito alla pressione del tasto di fuoco, che qui viene definito come 'tasto di funzione' (niente a che fare con i cinque tasti che si trovano nella parte superiore della tastiera, orgoglio dei possessori di MSX che amano programmare nello splendido Basic caratteristico della loro macchina). I tasti di movimento (o le posizioni della leva del joystick) vengono invece chiamati 'tasti di controllo'. Con queste premesse le istruzioni diventano molto più chiare.

▲ Gli sprite dell'MSX in piena azione

Il movimento del giocatore è regolato in modo intelligente, anche se all'inizio sarà un po' faticoso farci il joystick — pardòn, la mano: la sua posizione varia in funzione del possesso della palla, in modo da impedire per quanto possibile che questa sia rubata dall'avversario. Per quanto riguarda i tiri, invece, essi possono adeguarsi alla posizione del giocatore, in modo da centrare in modo abbastanza sicuro il canestro.
Durante il gioco un pannello di informazioni visualizza lo stato del gioco, mostrando lo stato fisico dei giocatori, il numero dei falli commessi ed il tipo, il tempo a disposizione per il tiro, il punteggio e persino un indicatore della posizione momentanea della palla in modo da facilitare la sua cattura.

Penso che gli 'amici sportivi' dell'MSX dovrebbero proprio sentirsi soddisfatti, questo mese: Basket Master **è la seconda simulazione di questo tipo che vede la sua conversione per i computer dello standard Microsoft, e nemmeno lei ha niente da invidiare alle versioni otto bit che l'hanno preceduta. Persino il simpatico screen iniziale e il clamoroso effetto 'replay zoomato' sono stati riprodotti, e gli sprite sono davvero 'solidi'. Il movimento dei giocatori quando schiacciano la palla nel canestro è simulato davvero bene, anche se bisogna sudare un bel po' prima di iniziare a battere l'avversario. Personalmente sono stato espulso per i troppi falli alla prima partita, ma mi ero lasciato prendere un po' troppo la mano e cercavo di menare il mio avversario quando questo si lanciava nei suoi perfetti tiri con canestro finale! Come basket computerizzato 'one-on-one'** Basket Master **è davvero un buon acquisto, ma non aspettatevi di diventare dei campioni in poco tempo e seguite bene le istruzioni prima di qualsiasi partita 'di prova' — altrimenti rischierete di non toccare quasi mai la palla durante il gioco.**

PRESENTAZIONE 88%
Istruzioni abbastanza dettagliate anche se sintetiche (e con qualche errore di troppo quelle in italiano), screen di presentazione simpaticissimo e organizzazione ottimale dell'area di gioco.

GRAFICA 89%
Gli sprite dei due giocatori sono ben disegnati e animati altrettanto bene. La scelta del monocromatico a favore degli sprite è davvero lodevole. Una nota di merito è per il pannello di controllo, efficiente e pratico.

SONORO 55%
Come in tutte le simulazioni (sportive e non sportive — uhhh-uhm!!) nessun accento particolare sul sonoro: si bada all'essenziale.

APPETIBILITA' 90%
Forse non appetibile come il calcio, ma la sua qualità e le caratteristiche tecniche incluse dovrebbero attirare molti aspiranti campioni NBA del computer.

LONGEVITA' 78%
Dettata dalla vostra passione per questo sport e in gran parte dalla vostra perseveranza. Non dimenticate che è anche possibile il gioco fra due avversari umani (anche se uno dei due potrebbe diventare disumano dopo qualche partita).

GLOBALE 80%
Un programma che sfrutta bene le capacità dell'MSX e tiene testa alle precedenti versioni per home. Naturalmente se proprio il basket non vi piace... potete farlo comprare a un amico.

MARAUDER

Hewson, Cbm64 cass. £18.000 , disco £25.000
Spectrum cass £18.000, joystick
Versioni recensite: C64 & Spectrum

Nei secoli passati, le leggendarie Gemme di Cyzmandius furono rubati e nascosti sotto la superficie del pianeta Mergatron, dove sono rimasti fino ad oggi.

Le difese automatiche del pianeta funzionano ancora, pronte a scatenarsi contro un qualsiasi potenziale intruso che tentasse di recuperare le Gemme.

Ma tu, Capitano CC Cobra, sei riuscito a penetrare nella base di Mergatron, ed ora sei determinato a riportare le Gemme al loro luogo di appartenenza. Il tuo mezzo di trasporto è il veicolo da combattimento Marauder, e le armi e difese di cui è dotato sono le uniche risorse su cui potrai contare nella tua difficile missione.

Mentre guidate il vostro veicolo bellico lungo lo scenario con scorrimento verticale a spinta, il vostro strumento d'attacco principale è il cannone laser montato sul tettuccio del vostro mezzo. Postazioni di cannoni, capsule volanti di ogni genere e fari difensivi aprono tutti il fuoco contro di voi e devono essere superati, insieme ai missili traccianti che inseguono spietatamente il Marauder. Tutti i nemici presenti sullo schermo possono essere distrutti in un colpo solo attivando una super bomba con la pressione della barra spaziatrice, ma potrete contare solo su tre di esse, per cui usatele con discernimento.

Le sommità dei fari di difesa cambiano costantemente fra sei colori diversi, e l'effetto provocato dalla distruzione di un faro dipende dal colore che aveva nel momento in cui è stato colpito. Si possono conquistare altre super bombe, vite e scudi difensivi (invulnerabilità per dieci secondi), ma si può anche provocare la perdita di una vita, l'inversione dei comandi di movimento e l'incepparsi del laser (per dieci secondi) — quindi sparate con attenzione!

Alla fine di ogni livello i sistemi di difesa aprono il fuoco tutti assieme contro di voi con tutte le armi a disposizione, e se riuscite a sopravvivere verrete trasportati al prossimo livello, fino a quando le Gemme di Cyzmandius saranno vostre.

GH

Dopo tutti i classici pubblicati sotto gli auspici dell'etichetta Hewson, Marauder rappresenta un grosso passo indietro. La grafica e la presentazione nella globalità sono piuttosto brutte, e l'alto grado di difficoltà non incoraggia ad entrare nello spirito del gioco. Una volta assaporato il gusto del saccheggio bastano poche partite per far sì che l'interesse cali. Alcune delle sequenze d'attacco dei nemici sono realizzate molto bene, soprattutto l'attacco aereo col lancio di bombe, e i missili a ricerca automatica del bersaglio. Purtroppo questi particolari non riescono a riscattare un gioco pregiudicato da un'estrema difficoltà, conseguenza dell'alto grado di riflessi e di abilità richiesti al giocatore. Questa durezza generale diventa quasi scoraggiante, e sono sicuro che molti giocatori molleranno Marauder dopo qualche partita. E se non ci riuscirà la difficoltà, c'è sempre l'antipatica colonna sonora iniziale.

▼ Un paesaggio pieno di insidie, quello della versione Commodore...

▼ Alle prese con due cannoni spara-missili sullo Spectrum

Quando l'ho caricato nel piccolo Spectrum, Marauder mi ha dato subito l'impressione del 'solito shoot'em up a scorrimento verticale' — sul Commodore mi aveva colpito per una vaga somiglianza coi giochi creati usando il SEUCK — e, non essendo particolarmente affamato di giochi del genere, ho iniziato la mia prima partita con una certa riluttanza. La seconda l'ho giocata con curiosità, la terza con interesse, la quarta con entusiasmo, la quinta con partecipazione... alla venticinquesima partita mi sono ricordato che dovevo scriverne la recensione, e l'ho lasciato a malincuore. Marauder ha una struttura abbastanza semplice e per niente originalissima, ma ci sono tutti gli ingredienti per tenerti inchiodato al joystick (o alla tastiera, per quei disgraziati che non hanno ancora comprato un'interfaccia): la varietà delle postazioni nemiche, lo scrolling a spinta, l'azzardo dei fari multicolori. La velocità di gioco è perfettamente dosata, e lascia il tempo di riflettere sul come avanzare e quando sparare — ma non potete nemmeno addormentarvi, altrimenti verrete bombardati senza pietà dal grosso aeroplano! L'ingrediente dei fari colorati, se ben sfruttato, può farvi accumulare una bella provvista di vite e di super-bombe (queste ultime si rivelano di importanza vitale in alcuni punti del gioco), ma dovete sviluppare una vera e propria strategia di gioco. Se amate almeno un poco questo tipo di giochi e non avete niente di nuovo per le mani, non lasciatevi sfuggire Marauder. Ah, a proposito, mi aspetto molte mappe e strategie di gioco da inserire in Top Secret, mi raccomando!

Il livello di difficoltà di Marauder versione C64 lo rende davvero difficile come shoot'em up a scorrimento verticale, ed ho avuto dei seri problemi persino a raggiungere la fine del primo livello. Stranamente, però, questa caratteristica lo ha reso un gioco piuttosto avvincente e mi ha spinto a tornare più volte al joystick. Sorprendentemente per un gioco della Hewson, questo non raggiunge i livelli di definizione grafica o sonora dei precedenti. Gli sprite sono, con una o due eccezioni, piuttosto anonimi, e non sono riuscito a resistere molto nell'ascolto della colonna sonora di Barry Leitch durante la presentazione e la tabella dei punteggi. In definitiva vale un'occhiata, ma non perderete molto se non riuscite a mettere da parte le 18.000 Lire per acquistarlo.

PAGELLA C64/Spectr.

PRESENTAZIONE 52%/67%

Nessuna opzione o schermo di presentazione di cui parlare nella versione C64. Opzioni complete per joystick e tastiera sullo Spectrum.

GRAFICA 54%/68%

Sul C64 piccoli sprite pasticciati e fondali dettagliati ma piuttosto scuri. Sul cugino di casa Sinclair un'ottima definizione dei fondali ed una buona animazione dello sprite principale, che si distingue bene anche se dello stesso colore del fondo.

SONORO 81%/58%

La colonna sonora che accompagna il gioco vero e proprio nella versione C64 è splendidamente ricca d'atmosfera ma non c'è molto altro di cui parlare. Sullo Spectrum soltanto qualche effetto sonoro primordiale.

APPETIBILITA' 41%/73%

La difficoltà e l'impegnativo scenario si trasformano in un deterrente efficacissimo per il giocatore. Ma nella versione Spectrum basta riflettere un po' prima di agire e tutto diventa più facile.

LONGEVITA' 70%/78%

Se avete la costanza di continuare, potreste trovare un certo gusto duraturo nel gioco.

GLOBALE 60%/69%

Uno shoot'em up difficile ma poco giocabile che rovina un po' la reputazione della Hewson per i prodotti Commodore, mentre non sfigura nell'universo Spectrum.

MATCHDAY II

Ocean, MSX cass. £ 12.000; joystick o tastiera
N.B. Versione Recensita: MSX

Gioco Caldo nella sua versione per C64 (recensita su Zzap! di Febbraio '88) ad opera di John Darnell, ebbe la sua parte di gloria anche sullo Spectrum (come era accaduto per *Matchday I*) grazie a John Ritman e Bernie Drummond, ed ora gli stessi autori di quest'ultima versione hanno regalato (si fa per dire) ai possessori di MSX un ottimo prodotto sportivo, senza nulla togliere in quanto ad opzioni e realismo nella simulazione.

Infatti sin dal primo schermo Matchday II si presenta con la sua ricchezza di opzioni, strutturate in una serie di sotto-menu attraversi i quali è possibile decidere ogni particolare del gioco.

Innanzitutto è possibile scegliere se giocare da soli contro il computer, alternandosi in due, giocare l'uno contro l'altro (possibilmente se tifosi di squadre avversarie) e persino organizzare un torneo con sette diversi giocatori. Il livello di bravura del computer nel gioco in solitario può essere regolato in tre diversi valori, e si può lasciare che sia il computer stesso a controllare il proprio portiere; inoltre si può scegliere se far giocare la propria squadra e quella della CPU in tattica d'attacco o difensiva. Ma quello che colpisce di più in questa simulazione calcistica è il realismo raggiunto nel controllo della palla da parte del giocatore: attraverso una serie di movimenti del joystick e del pulsante di fire è possibile simulare calci in tutte le direzioni, colpi di testa, intensità del tiro e colpo di spalla ai giocatori avversari per farli sbagliare. Inoltre il movimento della palla in seguito ad un tiro viene calcolato secondo un sistema definito 'di deflessione a rombo' in modo che essa risponda il più realisticamente possibile all'azione del giocatore.

Con le premesse di cui sopra, e visto il successo già riscosso dal programma su altri computer a 8 bit, non posso che raccomandarvi di provarlo.

▲ La foto non rende giustizia all'animazione dei goleador...

Non che io sia un appassionato di calcio (qui in redazione i tifosi si contano sulle dita di una mano monca), ma quando mi hanno passato la palla — il programma da recensire, scusate — la mia coscienza di recensore mi ha calato subito nel ruolo di critico sportivo. Cosa dire di questa versione per MSX? Intanto, la complessità delle selezioni è intatta, per fortuna, e le istruzioni sono IN ITALIANO! Per quanto riguarda le possibilità 'sportive' non c'è che l'imbarazzo della scelta, visto che si può mettere le mani dappertutto (persino sul colore dei giocatori — con grande gioia di chi ha problemi di monitor/TV). Il caricamento è abbastanza lunghetto, ma visto il tipo di gioco non si tratta di un grosso handicap — e poi il software su cassetta per MSX viene sempre registrato alla velocità più bassa per motivi di affidabilità dell'incisione. Se diamo un'occhiata alla 'conversione', direi che stavolta non è stata fatta in fretta e furia, visto che questo è un gioco PER MSX, non un gioco per Spectrum adattato al fratello giapponese: gli sprite ci sono, e si muovono bene; anche il suono non manca, sebbene si tratti solo di qualche effettino indegno delle capacità sonore dell'MSX. Potrei star qui a parlarvi dei calci d'angolo, dei fuori gioco, dei colpi di testa: ma fate prima a comprarlo, anche perché ne vale proprio la pena.

PRESENTAZIONE 89%

Ottima, non c'è che dire: istruzioni dettagliate e soprattutto in italiano, insieme di menu completi e facili da utilizzare, controlli da joystick o da tastiera ridefinibili. Peccato che non ci sia uno screen di caricamento e una musichetta di presentazione (ma i calciatori seri sorvoleranno su questi particolari, vero?)

GRAFICA 87%

Sprite ben definiti e abbastanza grandi (ricordano un po' l'omino di Gun Fright e simili), fluidità di movimenti sia nei giocatori che nella palla. Un appunto alla scelta dei colori, che non può essere variata di molto — cosa che avrebbe fatto comodo.

SONORO 45%

Il fischio d'inizio è la cosa meno realistica, ma ci si può consolare con l'urlo della folla. Nessuna musica di presentazione, e quella che fa da sottofondo al gioco non è davvero il massimo.

APPETIBILITA' 93%

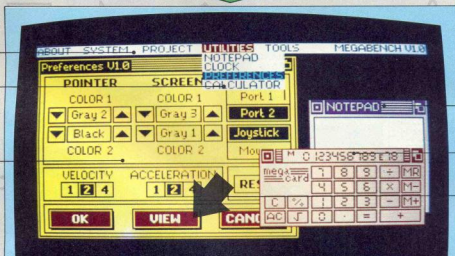
Con la fama che si è conquistata, la professionalità che traspare sin dal primo menu, e la richiesta di simulazioni calcistiche che c'è in giro, farà gola a molti.

LONGEVITA' 94%

Con le possibilità di variazione dei parametri di gioco, le opzioni di campionato e di gioco a squadre (di un giocatore, naturalmente) e la longevità tipica delle simulazioni sportive, non manca certo la motivazione per un ottimo investimento denaro/tempo-di-gioco.

GLOBALE 81%

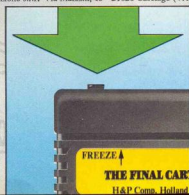
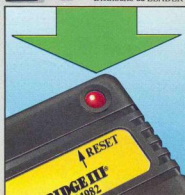
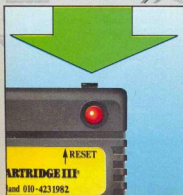
In definitiva un ottimo prodotto, che nessun MSXiano dovrebbe lasciarsi sfuggire. E non dimenticate di ringraziare la Ocean per essere rimasta fedele al vostro standard.

KEEP IT SIMPLE!

THE FINAL CARTRIDGE III®

LA PIU' UTILE CARTUCCIA PRODOTTA FINO AD OGGI PER COMMODORE 64/128

* FREEZER * MENU SCORREVOLI
* STAMPA SCHERMO * FINESTRA
* OROLOGIO/SVEGLIA * OPZIONE MOUSE
JOYSTICK OPPURE TASTIERA
* CALCOLATRICE *GAME KILLER * TURBO
* WORLD PROCESSOR
* FINESTRE DI STAMPA
* UTILIZZO STAMPATI SERIALI
CENTRONICS/RS - 232
* ECC. ECC.
(+ DI 60 FUNZIONI)

CON IL MANUALE IN ITALIANO INCLUSO NEL PREZZO! L. 95.000 + IVA

Distribuito da LEADER Distribuzione s.r.l. Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

ZZAP! TOP SECRET MEGA INDEX

...E CON UN COLPO DA MAESTRO ABBIAMO PRECEDUTO DI SEI MESI I NOSTRI COLLEGHI DELLA REDAZIONE INGLESE: DA QUESTO NUMERO NON AVRETE PIU' BISOGNO DI IMPAZZIRE PER TROVARE LA POKE, LA MAPPA O LA SOLUZIONE DI UN GIOCO QUALSIASI, PERCHE' A DARVI UNA MANO CI SARA' IL MEGA-INDICE ALFABETICO (BEN 8 PAGINE, E SU QUESTO NUMERO LE PRIME 2) DI ZZAP! - BUONA RICERCA E... VITE INFINITE A TUTTI!!!

Gioco	Software House	Computer	Tipo Trucco	N°	Note
1942	ELITE	C64	POKE	7	Mario Aversano di Napoli
1942	ELITE	C64	POKE	8	
1942	ELITE	C64	POKE	10	
1942	ELITE	C64	POKE	17	
1985	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
4TH & INCHES	US GOLD	--	STRAT	24	
720°	US GOLD	C64	LIST	21	
AARDVARK	BUG BYTE	C16	POKE	17	Claudio Lanzoni
ACE II	CASCADE	C64	CHEAT	17	
ACTION BIKER	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
AGENT X	MASTERTRONIC	C64	POKE	25	Yodas crew List
ALIENS	ACTIVISION	--	MAP	11	
ALIENS	ACTIVISION	--	SMALL MAP	13	
ALIENS	ACTIVISION	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
ALIENS	ACTIVISION	C64	CHEAT	25	Emanuele Salvadori
ANCIPITAL	LLAMASOFT	C64	POKE	17	SuperLista
ANDY CAPP	MIRRORSOFT	--	MAP+SOLUZ	23	
ANTIRIAD (SACR. ARMOUR)	PALACE	--	BIG MAP	7	
ANTIRIAD (SACR. ARMOUR)	PALACE	SPECTRUM	LIST	13	Juri Ricotti
ARC OF YESOD	ODIN	C64	POKE	17	SuperLista
ARCADE CLASSIC	FIREBIRD	C64	POKE	19	
ARCANA	VIRGIN	C64	POKE	7	A. Miscellaneo
ARCANA	NEW GENERATION	C64	POKE	17	SuperLista
ARK PANDORA	RHINO	--	SOLUZ?	3	
ARK PANDORA	RHINO	--	BIG MAP	4	G. Panuali & D. Lupidi
ARK PANDORA	RHINO	--	STRAT	4	D. Lupidi & G. Manuali di Foligno
ARK PANDORA	RHINO	--	CORREZIONE	5	C. Grassi - Nota correttiva
ARKANOID	IMAGINE	C64	CHEAT	13	Perrone (TO) & Skyfox (UD)
ARKANOID	IMAGINE	SPECTRUM	LIST	16	Anonimo di Signa (FI)
ARKANOID	IMAGINE	ST	CHEAT	17	
ARKANOID	IMAGINE	SPECTRUM	CHEAT	17	Stefano Cionchi
ARKANOID	IMAGINE	MSX	POKE	18	Emanuele Bentivoglio
ARKANOID	IMAGINE	MSX	LIST	19	correzione
ARKANOID	IMAGINE	SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
ARKANOID	IMAGINE	MSX	POKE	23	PokeList
ARMY MOVES	OCEAN	C64	LIST	14	Anche Seconda Parte
ATHENA	IMAGINE	--	MAP	20	forest level
ATHENA	IMAGINE	C64	LIST	21	
ATHLETIC LAND	KONAMI	MSX	POKE	14	E. Bentivoglia (Camerino)
ATTACK OF THE MUT...	LLAMASOFT	C64	POKE	17	SuperLista
ATTILA		MSX	POKE	14	Roberto da Napoli
ATV SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	POKE	25	Yodas crew List
AUF WIEDERSEHEN MONTY	GREMLIN	--	BIG MAP	15	
AUF WIEDERSEHEN MONTY	GREMLIN	C64	LIST	17	Musicale
AUF WIEDERSEHEN MONTY	GREMLIN	C64	POKE	17	SuperLista
AVENGER	GREMLIN	--	BIG MAP	10	
AVENGER	GREMLIN	C64	POKE	11	M. Oleotto & A. Tirelli
AVENGER	GREMLIN	C64	LIST	12	
AVENGER	GREMLIN	SPECTRUM	LIST	12	
BACK TO REALITY	MASTERTRONIC	C64	POKE	19	
BACK TO REALITY	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
BALLBLAZER	ACTIVISION	--	STRAT	1	
BANGKOK KNOGHTS	SUSTEM 3	SPECTRUM	LIST	22	M. & M. Tognon
BARBARIAN	PALACE	C64	LIST	19	
BARBARIAN	PSYGNOSIS	AMIGA	STRAT	19	Luca Spada (VA)
BARBARIAN	PSYGNOSIS	AMIGA	MAP	20	Luca Salvi
BARBARIAN	PSYGNOSIS	AMIGA	CHEAT	21	vari lett. italiani
BARBARIAN	PSYGNOSIS	AMIGA	CHEAT	22	Correzione
BARBARIAN	PALACE	C64	LIST	25	
BARBARIAN	PALACE	--	STRAT	25	Alessandro Cannata (AN)
BATALYX	LLAMASOFT	C64	POKE	17	SuperLista
BATMAN	OCEAN	SPECTRUM	LIST	5	
BEACH HEAD	US GOLD	C16	POKE	8	M. Oleotto & A. Tirelli
BEACH HEAD	US GOLD	C16	CHEAT	9	M. Oleotto & A. Tirelli
BEAMRIDER	FIREBIRD/ACTIVISION	C64	LIST	20	multi-trucchi
BEYOND THE FORB. FOREST	US GOLD	C64	LIST	11	
BIG MAC	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
BLACK HAWK	CREATIVE SPARKS	C64	POKE	17	SuperLista
BLACK LAMP	FIREBIRD	C64	LIST	25	
BLACK MAGIC	US GOLD		MAP	18	
BLUE MAX	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
BMX RACERS	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
BMX SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	POKE	11	
BMX SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	POKE	23	
BMX SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	POKE	17	SuperLista
BOBBY BEARING	THE EDGE	C64	LIST	11	
BOBBY BEARING	THE EDGE	--	BIG MAP	13	
BOMB JACK I	ELITE	--	STRAT	2	Trucco per livelli 1-3
BOMB JACK I	ELITE	C64	LIST	4	
BOMB JACK I	ELITE	SPECTRUM	LIST	4	

BOMB JACK I	ELITE	--	MAP+STRAT	6	Molto esauriente
BOMB JACK I	ELITE	C64	POKE	17	Federico Cazzani
BOMBJACK	ELITE	C64	POKE	17	SuperLista
BOMBJACK II	ELITE	C64	POKE	12	
BOMBJACK II	ELITE	C64	POKE	17	Gianluca Fabrizio (Pollicono)
BOMBJACK II	ELITE	C64	POKE	17	SuperLista
BOMBO	RHINO	C64	POKE	12	A. Miscellaneo
BOSCONIAN		SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
BOSCONIAN	NAMCO	MSX	POKE	25	MSX Club Brescia Pokes
BOULDER DASH I	FIRST STAR	MSX	POKE	23	PokeList
BOULDERDASH I	FIRST STAR	MSX	POKE	8	Federico Filipponi di Roma
BOUNDER	GREMLIN	--	MEGA MAP	1	
BOUNDER	GREMLIN	SPECTRUM	LIST+POKE	14	
BOUNDER	GREMLIN	SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
BOUNTY BOB STRIKES BACK	BIG FIVE	ATARI?	SOLUZ	5	M. Ceolato & R. Cielo - Valdagno
BRAVESTARR	GO!	C64	POKE	24	
BREAKTHRU	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
BRIAN BLOODAXE	THE EDGE	C64	POKE	17	SuperLista
BRUCE LEE	DATASOFT	C64	LIST	3	
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	SPECTRUM	LIST	19	David Spezia (MI)
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	--	CHEAT	19	porta segreta
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	C64	LIST	21	Crediti Illim.
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	C64?	CHEAT	23	G. Troncone
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
BUCK ROGERS	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
BUG BLASTER	ALLIGATA	C64	POKE	17	SuperLista
BUGGY BOY	ELITE	C64	LIST	21	
BUGGY BOY	ELITE	C64	POKE	22	
BUMP, SET, SPIKE!	ENTERTAINMENT USA	C64?	STRAT	12	A. Delli Gatti & C. Festa (AV)
CAMELOT WARRIORS	ARIOLASOFT	C64	POKE	11	Luca Morisi di Mantova
CAMELOT WARRIORS	ARIOLASOFT	--	MAP	17	
CAMELOT WARRIORS	ARIOLASOFT	C64	POKE	17	Sir Master (Albina)
CAMELOT WARRIORS	ARIOLASOFT	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
CAMELOT WARRIORS	ARIOLASOFT	C64	POKE	17	SuperLista
CAULDRON II	PALACE SOFTWARE	--	BIG MAP	4	
CAULDRON II	PALACE SOFTWARE	C64	LIST	4	
CAULDRON II	PALACE SOFTWARE	C64	POKE	9	
CAULDRON II	PALACE SOFTWARE	SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
CAVELON	OCEAN	C64	POKE	17	SuperLista
CAVERNS OF ERIBAN	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
CAVERNS OF SILLACH	INTERCEPTOR	C64	POKE	17	SuperLista
CHALLENGE OF THE GOBOTS	REAKTOR	C64	POKE	19	
CHALLENGE OF THE GOBOTS	REACTOR	C64	POKE	17	SuperLista
CHILLER	MASTERTRONIC	C64	LIST	5	
CHILLER	MASTERTRONIC	MSX	POKE	8	Federico Filipponi
CHILLER	MASTERTRONIC	MSX	POKE	23	PokeList
CHILLER	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
CHIMERA	FIREBIRD	--	SM. MAP+SOL.	1	
CHINA MINER	INTERCEPTOR	C64	POKE	17	SuperLista
CHUCKIE EGG I	A'N'F	C64	POKE	17	SuperLista
CHUCKIE EGG II	A'N'F	C64	POKE	17	SuperLista
COBRA	OCEAN	C64	LIST	10	
COMIC BAKERY	IMAGINE	C64	POKE	17	SuperLista
COMMANDO	ELITE	SPECTRUM	LIST	2	
COMMANDO	ELITE	SPECTRUM	LIST	10	Juri
COMMANDO	ELITE	C64	POKE	17	SuperLista
COSMIC CAUSEWAY	GREMLIN	C64	LIST+POKE	21	Yodas Crew
COSMIC CAUSEWAY	GREMLIN	C64	LIST	23	
CRAZY COMETS	RICOCHET	C64	POKE	17	SuperLista
CURSE OF SHERWOOD	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
CURSE OF SHERWOOD (THE)	MASTERTRONIC	--	MAP	15	
CYBERNOID	HEWSON	--	BIG MAP	24	
CYBERNOID	HEWSON	C64?	CHEAT	25	
CYBERTRON	ANIROG	C64	POKE	17	SuperLista
CYLU	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
DAN DARE II	VIRGIN	--	BIG MAP	23	
DARE DEVIL TENNIS II	VIPER	C64	POKE	17	SuperLista
DEATHWISH III	GREMLIN	C64	LIST	17	
DEEPER DUNGEONS	US GOLD	C64	LIST	16	
DEFENDER OF THE CROWN	CINEMAWARE	C64	LIST	21	Contiene errori
DEFENDER OF THE CROWN	CINEMAWARE	C64	BIG LIST	23	Correzione
DELIVERANCE	THE POWER HOUSE	C64	POKE	17	SuperLista
DELTA	THALAMUS	C64	LIST	13	
DELTA	THALAMUS	C64	LIST	17	Musicale
DENARIUS	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
DETECTIVE	ARGUS PRESS	--	MAP	20	Salvatore Indelicato (NUORO)
DONKEY KONG	OCEAN	C64	LIST	19	
DOOMDARK'S REVENGE	BEYOND	--	BIG MAP	2	
DRAGON'S LAIR	SOFT. PROJECTS	C64	LIST	13	
DRAGON's LAIR	SOFT. PROJECTS	--	STRAT	7	F. De Falchi (NA) - Quadri 2-4
DRAGON'S LAIR	SOFT. PROJECTS	--	SOLUZ	9	
DRAGON'S LAIR	SOFT. PROJECTS	C64	LIST	14	Correzione
DRAGON'S LAIR II	SOFT. PROJECTS	C64	LIST	11	
DRAGON'S LAIR II	SOFT. PROJECTS	--	SOLUZ	11	
DRAGON'S LAIR II	SOFT. PROJECTS	--	MEGA MAP	11	Tridimensionale
DRAGON'S LAIR II	SOFT. PROJECTS	SPECTRUM	LIST	21	G. Zecchi - MultiPoke

SoftMail

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI PROGRAMMI ED ACCESSORI ORIGINALI

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

Presentiamo in questa pagina un estratto del catalogo SoftMail che attualmente include più di 2000 articoli per tutti i tipi di computers. Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonici SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici.

Se avete effettuato un ordine e vi interessa sapere se e quando vi è stato spedito, il nostro servizio on-line vi darà ogni informazione ESCLUSIVAMENTE di POMERIGGIO dalle 14:30 alle 16:30. Chi invece desidera ricevere informazioni sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista può chiamare fino alle 18:30.

Gli ordini di importo superiore alle Lit,50.000 (spese escluse) ricevuti entro il 30/9/88 usufruiscono dell'abbuono delle spese di spedizione; per ordini inferiori a tale importo il concorso spese è di Lit.5.000.

NOTA BENE: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit.3.500.

NOVITA' PER: Atari 2600, CEM16, MSX, Apple II e GS, Macintosh. Telefonaci!

ATARI 130/800 (CASSETTA)

American road race	5.000
I.Q.	18.000
Spy vs Spy trilogy	25.000

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Final cartdrige III	110.000
Joy. IconTroller	35.000
Joy. Phasor One	29.000
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. Tac 5	39.000
MouseMat (tappetino)	22.500
MouseHouse (coprim.)	20.000
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000
Quest for clues libro	39.000

AMSTRAD CPC 464 (CASSETTA)

Bionic commando	18.000
Charlie Chaplin	18.000
Impossible mission II	18.000
Karnov	18.000
N. Mansell Grand Prix	22.000
Ninja scooter	5.000
Six pack III	18.000
SS: Basketball	18.000
Target renegade	18.000
Vixen	22.000

AMIGA

Aaargh!	39.000
Armageddon man	49.000
Barbarian (PALACE)	39.000
Better dead ... alien	29.000
Beyond ice palace	telef
Black lamp	39.000
Bobo	39.000
Bubble bobble	29.000
Buggy boy	29.000
Capone	59.000
Corruption	telef
Crash Garrett	telef
Ebonstar	45.000
Enlightenment	39.000
Fire and forget	39.000
Football manager II	49.000
Interceptor	69.000
King of Chicago	49.000
Mission elevator	29.000
P.Beardsley soccer	29.000
Pac Land	telef
Ports of Call	69.000
Return to Atlantis	59.000
Return to Genesis	39.000
Rocket Ranger	telef
S.E.U.C.K.	telef
Sentinel	39.000
Starfleet	59.000
Strike force harrier	49.000
Three Stooges	59.000
Xenon	35.000

ATARI ST

Alien syndrome	49.000
Bermuda project	49.000
Bionic commando	29.000
Corruption	59.000
Impossible mission II	29.000
Legend of the sword	49.000
Obliterator	45.000
Pandora	39.000
Vixen	39.000

COMMODORE 64/128 (CASSETTA)

Alien syndrome	22.000
American road race	5.000
Barbarian II	telef
Beyond ice palace	12.000
Bionic commando	12.000
Cybernoid	12.000
European 5-a-side	5.000
Flight simulator II	39.000
Football manager II	telef
Hercules	12.000
Impossible mission II	12.000
Karnov	18.000
Konami collection	18.000
Mickey Mouse	18.000
N. Mansell Grand Prix	telef
Pandora	18.000
Power at sea	22.000
Rimrunner	18.000
Six pack III	18.000
Skate crazy	12.000
Skate or die	22.000
Stuntbike simulator	5.000
The Bard's Tale I	22.000
Troll	18.000
Vixen	22.000
Wizard's warz	12.000

COMMODORE 64/128 (DISCO)

Alien syndrome	29.000
ATV Simulator	12.000
Beyond ice palace	15.000
Bmx simulator	12.000
Echelon con LipStick	59.000
Grand prix simulator	12.000
Impossible mission II	15.000
Infiltrator II	15.000
Konami collection	25.000
Navcom 6	telef
Pac land	25.000
Patton vs Rommel	35.000
Rimrunner	25.000
Stake crazy	15.000
Skyfox II	29.000
S.E.U.C.K.	35.000
Starfleet	35.000
Street sports: soccer	25.000
Strike fleet	29.000
Target renegade	15.000
The Bard's Tale III	telef
The games: winter ed.	telef
Three Stooges	29.000
Vixen	29.000
Wasteland	telef

MS-DOS (DISCHI DA 3")

Adv. flight trainer	59.000
Artic Fox	49.000
Chessmaster 2000	59.000
Earl Weaver baseball	59.000
Jet	99.000
Marble madness	59.000
Mini putt	59.000
Starflight	59.000
Test drive	59.000
The Bard's Tale I	59.000
World tour golf	59.000

MS-DOS (DISCHI DA 5")

Bobo	39.000
Conflict in Vietnam	49.000
Defender of the Crown	59.000
F16 Falcon	69.000
Impossible mission II	29.000
Mini putt	59.000
Pirates!	49.000
Seven cities of gold	49.000
Solo flight II	45.000
Starfleet	59.000
Starflight	59.000
Wall Street	29.000

SPECTRUM 48K

Bionic commando	18.000
Dark side	22.000
N. Mansell Grand Prix	22.000
Ninja scooter	5.000
SS: Basketball	18.000
Target renegade	18.000
Vixen	22.000

Disponibili tutti i titoli delle case:

Cinemaware, Electronic Arts, Microprose, Rainbird, SSG, SSI, subLOGIC.

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO DIV. SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL 031/300174, FAX 031/300214

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
[ ] ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA CARTASI NUMERO ______________________ SCADENZA ________
[ ] PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	CASSETTA/DISCO	PREZZO

PER ORDINI SUPERIORI A LIT. 50.000 E FINO AL 30/9/88 *NON* SOMMARE LE SPESE POSTALI DI LIT. 5.000

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE) Z 9/88 TOTALE LIRE ______________

COGNOME E NOME ______________________________
INDIRIZZO ______________________________ N. ________
CAP ______ CITTA' ______________________ PROV. ____ TELEFONO ______________
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI ______________________________

TYPHOON

Imagine, Cbm64, cass/disco £n.p.; Joystick e tastiera;

Sei un pilota abile e maturo, con anni di esperienza di combattimento alle spalle ed una grossa reputazione: la tua esperienza di pilotaggio e di navigazione si estende a numerosi velivoli, dai Sopwith Camels ai bombardieri Stealth, dai dirigibili agli elicotteri UH1-X. La tua comprensione riguardo ai fenomeni di aronautica e aerodinamica, sia nella teoria che nella pratica mozzafiato, ti è stata utile tanto da trasformarti in un asso dell'aviazione e del combattimento aereo, permettendoti di difendere l'onore della tua patria. OK, basta coi complimenti, ora — passiamo al gioco.

Prendendo il mano il joystick per controllare il movimento del jet, inizierete il gioco in un'area tridimensionale sopra una formazione di nubi, calando in verticale mentre dei velivoli si lanciano verso di te decollando da una portaerei. Un colpo sul pulsante di fire fa partire una raffica di proiettili dalla punta conica del tuo jet ed una scarica di missili da sotto le sue ali. Basta centrare i nemici con un solo missile affinché esplodano, ma altrettanto facilmente potete perdere una delle vostre sei vite. Una volta superati gli sbarramenti di difesa aerea, il vostro velivolo può lanciarsi contro la portaerei, bombardandola mentre la sorvolate scansando i missili che vi lancerà contro.

Una volta che l'avrete distrutta, prenderete il controllo di un elicottero che si sposta lungo un paesaggio a scrolling verticale, armato di mitragliatrici e di bombe che vengono azionate simultaneamente, e dotato di una superbomba capace di distruggere tutto ciò che è presente sullo schermo. E' possibile dotare l'elicottero di altre armi collezionando delle icone: queste ultime forniscono bombe a ventaglio, potenza di fuoco rapida, fuoco triplo e a largo raggio, laser e pallottole a doppia raffica.

Alla fine del livello c'è ad aspettarvi una potente astronave aliena contro la quale sarà necessario un notevole numero di colpi prima di poterla distruggere, dopodiché si ritorna nell'azzurro del cielo a combattere. Da questo punto, i rimanenti livelli a scrolling verticale si alternano a sezioni tridimensionali, nella prima delle quali dovrete volare attraverso un canyon e distruggere una città sospesa. L'ultima sequenza in 3D è lo scontro finale, che si svolge nello spazio, dove bisognerà finalmente distruggere l'astronave madre aliena.

P.G

I giochi di questo tipo sono notoriamente difficili da produrre e per questo motivo sembra un errore mettere in commercio una versione di Typhoon così rapidamente. In sostanza, c'è tutto quello che dovrebbe esserci; l'azione in 3D col jet, lo shoot'em up a scrolling verticale con l'elicottero e le varie scene di distruzione a fine livello, ma non posso fare a meno di percepire una netta sensazione di cosa incompleta. Gli effetti sonori sono a dir poco spartani, ma vengono riscattati da un'adatta colonna sonora di stile militare, e la grafica manca di quel certo 'frizzo'. L'atmosfera del gioco è buona, ma niente riesce a creare quella sensazione di 'esserci'. Le scene a scorrimento verticale formano la maggior parte del gioco, e c'è abbastanza di che soddisfare qualsiasi amante dello shoot'em up, ma avrebbe potuto davvero esserci una maggiore varietà di situazioni. Lo stesso gioco da sala era abbastanza oscuro ma si guadagnò un certo seguito e questa conversione della Ocean potrebbe seguire il suo stesso destino.

▲ La sequenza di volo e combattimento fra le nubi

M.E

Nei giochi di volo in 3D, l'effetto visivo viene spesso realizzato con la veduta di un velivolo che si dirige verso l'orizzonte, mentre il suolo sfreccia al di sotto. Il primo livello di Typhoon è diverso — siete voi che vi dirigete ad alta velocità verso il terreno. In questa conversione, tuttavia, potrete a stento notare la differenza dall'originale fino a quando ha inizio il livello con l'attacco alla nave, dopodiché tutto diventa chiaro. La prospettiva dei missili e degli aeroplani che attaccano è discreta, ma perché disegnarli con un contorno nero? Questo non fa che renderli molto piatti. Il secondo livello è più promettente, essendo una variante di Tiger-Heli, ma anche questo fallisce senza riuscire a sfruttare al meglio le possibilità offerte. L'intera esperienza è rovinata da un rigido sistema di multi-caricamento che impiega una notevole quantità di tempo a prendere i dati dal nastro, guastando così il flusso di gioco. Se potete sorvolare su questo particolare, e vi piace la versione da sala giochi, allora Typhoon potrebbe piacervi, ma con la promessa di Afterburner in versione Commodore entro Natale il suo fascino potrebbe avere vita breve.

▼ Ecco un'altra delle più famose 'inquadrature' di *Typhoon*...

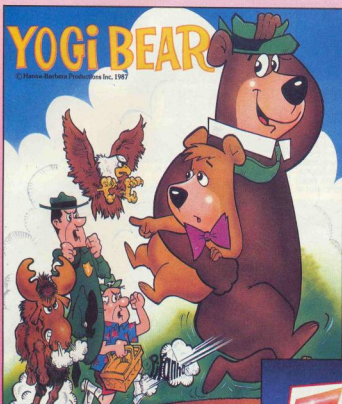
PRESENTAZIONE 77%
Un'eccezionale screen di caricamento ed un'area di gioco ridotta, con utili e continue opzioni.

GRAFICA 78%
Adeguata definizione e lodevole tridimensionalità.

SONORO 73%
Deboli effetti sonori ma ottima colonna sonora.

APPETIBILITA 58%
La notevole difficoltà potrebbe scoraggiare il giocatore in un primo momento, ma una maggiore perseveranza viene subito premiata.

LONGEVITA' 89%
La perseveranza mostra i suoi frutti e rivela un'ottimo dosaggio della difficoltà.

GLOBALE 75%
Un gioco per i fans di Typhoon e per gli incalliti dello shoot'em up.

YOGI BEAR

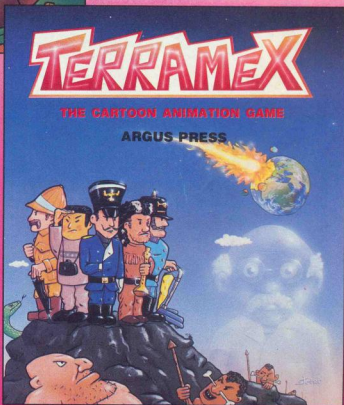
Le avventure dell'orso YOGI alla ricerca di BOO-BOO attraverso lo stupendo, ma pericoloso parco di Yellystone.

COMMODORE 64 TAPE
L. 12.000

TERRAMEX

Una splendida avventura realizzata con la tecnica dei disegni animati, alla ricerca del Professor Eyestrein, l'unico in grado di distruggere la meteora che minaccia il pianeta.

COMMODORE 64 TAPE	**L. 12.000**
DISK	**L. 15.000**
AMIGA	**L. 18.000**
ATARI	**L. 22.000**
MSX	**L. 12.000**

PRODOTTO E DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

STREET FIGHTER

Capcom/GO!, Cbm64 cass. £12.000 , disco £15.000
Spectrum/Amstrad CPC cass £18.000, joystick o tastiera
Versioni recensite: C64,Spectrum,Amstrad

L'ultima delle dieci conversioni di coin-op che la GO! ha commercializzato sotto il vessillo Capcom, programmate dalla Tiertex, è Street Fighter. Nel gioco — più o meno un incrocio fra Target Renegade e International Karate + — vestite i panni di Ryu, un lottatore particolarmente esperto nelle nobili arti marziali, e per difendere il vostro titolo di campione e la vostra reputazione dovrete affrontare una serie di avversari di diverse nazionalità, esattamente due per ogni nazione visitata.
Il primo Paese visitato è il Giappone (cominciamo bene!) dove Ryu combatterà contro due ninja dei quali uno ha la capacità di sparire e riapparire a suo piacere (immaginate il divertimento). Con una serie di multi-load successivi sarete trasportati nelle altre località: gli Stati Uniti, l'Inghilterra, la Cina e la Tailandia, ed ogni volta le caratteristiche dei vostri avversari cambieranno (lottatori, teppisti, punk e così i fondali sempre ispirati al luogo dell'incontro/scontro (Pagode, Montagne, Metropoli).
Ogni incontro consiste di tre round cronometrati duante i quali ognuno dei due combattenti cercherà di far decrescere la quantità d'nergia del proprio avversario (visaulizzata come una barra nella parte inferiore dello schermo) a calci e pugni.
Ryu ha diverse mosse a sua disposizione fra cui salti, calci laterali, sgambetti, giravolte e schivate. Tutti i movimenti si possono ottenere — come accade nei migliori giochi di questo tipo — con la pressione o meno del pulsante di fire ed un movimento del joystick. Accade però (come al solito) che si riesca a battere tutti gli avversari con una o due mosse particolari, cosa che rende lo schema di gioco piuttosto noioso dopo un po'.
Se nessuno dei due contendenti ha esaurito la sua energia allo scadere del tempo (e quindi nessuno è stato sconfitto) vincerà colui che ne possiede di più.
Chiunque fra i lottatori supera almeno due dei tre match è il vincitore dell'incontro. Quando Ryu vince un incontro per KO il tempo e l'nergia rimasta gli vengono convertiti in bonus, e per ogni due avversari battuti partecipa ad un bonus/round dove dovrà spaccare quanti più mattoni possibili a mani nude cercando di colpirli quando una barra di energia in cima allo schermo è al suo livello più alto. Se Ryu perde tre incontri il gioco termina.
C'è anche un'opzione per due giocatori dove il vincitore (Ryu? Ken?) affronterà i campioni dei vari Paesi del mondo.

VERSIONE C64

La versione Commodore comprende sia la versione americana che quella inglese. La seconda, nel tentativo di rendere la 'robustezza' degli sprite, fallisce miseramente (il programmatore è lo stesso di Indiana Jones And The Temple Of Doom, per cui fatevi un'idea del dettaglio). La profondità di gioco è rovinata, come sullo Spectrum, dal fatto che gli avversari vengono battuti anche con lo stesso identico paio di mosse, senza quindi richiedere alcunché come strategia. L'unica cosa che lo distingue dalla versione Spectrum, è la presenza dei colori ed un buon motivo di sottofondo che crea una certa atmosfera durante il gioco. La versione americana è comunque la migliore fra le due.

▲ La versione inglese di *Street Fighter*, sul lato B del Commodore 64

VERSIONE SPECTRUM

La Tiertex ha fatto un buon lavoro: la definizione degli sprite e dei fondali è ottima, e così l'animazione dei primi (basta guardare il gigantesco Mohicano). Inoltre l'accortezza di consentire al giocatore la modifica del colore utilizzato per il gioco dimostra una certa professionalità, anche se il tutto è realizzato così bene che qualsiasi colore casca a pennello. Per quanto riguarda la giocabilità c'è il già citato problema rappresentato dall'inutilità di avere a disposizione tante mosse quando poi ne bastano due o tre (sempre le stesse) per vincere tutti gli incontri. Se Target Renegade vi è piaciuto Street Fighter non sarà da meno, ma non aspettatevi la stessa necessità di strategia.

▲ Il dettaglio della versione Spectrum è notevole, ed altrettanto lo è l'animazione

▼ Il potente Ryu ha appena sconftto uno dei suoi avversari (C64)

I, BALL

Firebird, Amstrad cass. £ n.p.; joystick o tastiera
N.B. Versione Recensita: Amstrad CPC

Per quanto ne so, questo gioco non è stato mai recensito su Zzap! italiano. Quando apparve — nel Luglio del 1987 — in versione C64 e Spectrum, venne coraggiosamente commercializzato con un prezzo da budget, e all'epoca Zzap! non aveva ancora la rubrica dei giochi economici, ma probabilmente la recensione non apparve perché il gioco non era stato importato in Italia.
Adesso la Firebird, sotto gli auspici della Telecomsoft, ha pubblicato la versione Amstrad, e gentilmente ce ne ha inviata una copia.
La storia è più o meno questa: nel mondo di Palladia il malvagio Terry Ball ha imprigionato quattro sferoidi con la crudele intenzione di sgonfiarli: i loro nomi sono Lover Ball, Eddy Ball, Glow Ball e No Ball (che pronunciati in inglese corretto suonano come dei giochi di parole molto simpatici). Il vostro compito, nei panni di uno sferico eroe armato solo di una semplice bubble gun (pistola a bolle), è quello di penetrare nel regno del malvagio Terry Ball e liberare i vostri quattro amici, attraversando sedici livelli uno più pericoloso dell'altro.
Infatti Terry (per gli amici, se ne ha) ha disseminato, lungo questi sedici percorsi, una moltitudine di aggeggi mortali: si tratta di oggetti elettrificati che vi possono uccidere se solo li sfiorate. Inoltre ogni livello è popolato da strane creature a forma di roulette, mentine, forni a microonde e Dio sa che altro, i quali appaiono all'improvviso lampeggiando (e finché lampeggiano sono innocui) e poi smettono di lampeggiare (e allora fareste meglio a non toccarli). La vostra arma — la famosa pistola a bolle — ha il difetto di sparare solo in verticale, e se utilizzata per troppo tempo tende a surriscaldarsi; ma per fortuna i sedici livelli nascondono anche una serie di utilissimi power disc, degli oggetti circolari contrassegnati con una X i quali possono, se raccolti, dotarvi di poteri e di armi che renderanno la vostra missione simile ad una crociera nel Pacifico: velocità turbo, laser laterali, scudi ed altre cosette di cui avrete sentito parlare fin troppo leggendo le nostre recensioni.
Attenti però a non raccogliere i faulty disc (dischi difettosi), perché invece di aiutarvi vi darebbero solo guai.
L'apparizione dei primi e dei secondi viene segnalata con un messaggio nella parte bassa dello schermo, mentre sulla destra un pannello visualizza — partendo dall'alto — il numero di vite (inizialmente quattro), il tempo a disposizione per il completamento del livello (eh, già, avete un tempo limitato per farlo!) e la serie di poteri e di armi che potrete conquistare raccogliendo i power disc.

▲ *I, Ball*: come riprodurre un gioco dello Spectrum sull'Amstrad e vivere felici...

Se c'è una cosa che non sopporto, ebbene è una conversione fatta coi paraocchi! Questa versione di I, Ball è stata presa pari pari da quella Spectrum e trasportata sull'Amstrad, a parte una brevissima (troppo) musichetta iniziale e qualche effetto sonoro. Ehi, Andrew Rogers, hai forse dimenticato che questo computer possiede un chip sonoro Ay 3-8912 (3 voci, 8 ottave), 64K di memoria RAM ed una frequenza di clock di 4 Mhz??? E i colori? Non pretendiamo che siano trasportate le frasi digitalizzate della versione C64 — il che non sarebbe impossibile — ma almeno superare i sette colori dello Spectrum (senza offesa) e aggiungere qualche effetto sonoro in più. Beh, sapete che vi dico? Anche così I, Ball non è male, e mi sono divertito abbastanza a giocarci: non dimentichiamo che si tratta di un gioco economico, e che il software per l'Amstrad non è poi così abbondante, di questi tempi, in Italia. Forse all'inizio si fatica un po' ad accettare un'arma che spara solo in verticale e solo nella direzione in cui ci stiamo muovendo, ma una volta che vi sarete scaldati i polsi ed il pollice/indice, avrete da divertirvi un sacco. Mi aspetto almeno una o due mappe da aggiungere al nostro archivio, mi raccomando...

VERSIONE AMSTRAD CPC
Qui c'è proprio tutto: la nitidezza ed il dettaglio dello Spectrum insieme alla varietà di colori del Commodore 64. La versione Amstrad è graficamente la migliore fra gli otto bit, e sebbene gli manchi il sonoro del C64 gli avversari sono molto più intelligenti e la giocabilità ne risente in modo positivo. Amici dell'Amstrad, non lasciatevi sfuggire questa conversione!

PAGELLA C64/Spectr./Amstr.
PRESENTAZIONE 78%
In tutte e tre le versioni il gioco si presenta bene: si ha quasi l'impressione di trovarsi in sala giochi. La manovrabilità del personaggio è ottima ed il tutto è realizzato con una certa cura per i particolari.
GRAFICA 70%/70%/80%
Le potenzialità grafiche delle tre macchine sono state ben sfruttate, e l'animazione ha una qualità migliore che nella versione a 16 bit. Gli scenari aggiungono un tocco di atmosfera ai già ottimi sprite, e sullo Spectrum la possibilità di variare il colore di base è un segno di professionalità da parte dei programmatori.
SONORO 73%/65%/67%
Sul C64 un'ottima colonna sonora che completa la ricca presentazione grafica. Sullo Spectrum qualche effetto sonoro di media qualità. Sull'Amstrad il chip audio non è stato sfruttato come si deve.
APPETIBILITA' 80%/80%/87%
Non è un tema nuovo, ma la trasposizione dal gioco da sala è una garanzia di fascino. La manovrabilità del personaggio e la sua agilità danno subito una sensazione di giocabilità, e quando si scoprono le due o tre mosse di base è un piacere atterrare gli avversari.
LONGEVITA' 70%/70%/80%
Sul C64 e sullo Spectrum la longevità è rovinata da una certa semplicità nel battere gli avversari, compensata fino a un certo punto dal numero di livelli disponibili. Sull'Amstrad il problema non sussiste, e l'abilità degli avversari vi garantisce un'ottima longevità.
GLOBALE 74%/72%/78%
La Tiertex ha dimostrato di saper convertire graficamente un coin-op, ma si è dimenticata che un gioco, per avere successo, deve possedere anche una certa profondità. Tuttavia, se amate i giochi di questo genere è un pezzo che non può mancare nella vostra collezione.

PRESENTAZIONE 64%
La confezione è, naturalmente, la solita dei budget game, e le istruzioni sono brevi ma esaurienti (ed anche in Italiano, sebbene tradotte coi piedi). Peccato che non ci sia un vero e proprio screen di presentazione ed una vera colonna sonora.
GRAFICA 66%
Praticamente quella dello Spectrum (per colmare l'abbondanza di pixel in orizzontale ci hanno sistemato il pannello di status), coi soliti problemi di scrolling verticale dell'Amstrad.
SONORO 57%
Una musichetta iniziale così breve che non farete in tempo ad impararne il motivo, e qualche effetto sonoro di media qualità.
APPETIBILITA' 82%
A questo prezzo, e con la penuria di software economico per l'Amstrad, I, Ball rappresenta un succulento invito. E non dimenticate che si guadagnò un buon punteggio anche nelle altre due versioni.
LONGEVITA' 85%
Abbastanza difficile perché lo risolviate subito, ma non tanto da scoraggiarvi. I suoi 16 livelli dovrebbero darvi del filo da torcere per un bel po' di tempo.
GLOBALE 70%
In definitiva un buon rapporto qualità/prezzo, ed è tutto quello che si pretende da un budget.

BUDGET TEST

EUROPEAN 5-A-SIDE SOCCER

Silverbird, Cbm64 cass. £ 5.000 ; Spectrum cass. £5.000; tastiera o joystick; Versioni recensite: C64 & Spectrum

Questa sì che è una sorpresa: una simulazione calcistica a scorrimento verticale con vista dall'altro, e con cinque giocatori per squadra (da qui il nome, 5-A-SIDE; NdT): si può giocare da soli contro il computer oppure sfidare un amico, ed il gioco può essere in due o tre tempi, col colore di fondo da voi preferito. Una volta fatte le vostre scelte, il gioco ha inizio.

Il controllo è più o meno simile a quello di altre simulazioni calcistiche, dato che il computer seleziona automaticamente il calciatore più vicino alla palla e lo mette sotto il vostro controllo. I tiri si eseguono tenendo premuto il pulsante di fire e muovendosi nella direzione voluta. Alla fine del gioco il fischio indica il termine della partita ed il vincitore viene dichiarato.

▲ L'inconsueta 'vista a volo d'uccello' di *European 5-a-Side Soccer*

La mano di Timothy Closs (I Ball I & II) si nota subito: a parte l'inquadratura tutta particolare, è stata utilizzata la stessa routine di 'parlato digitalizzato', ed il movimento della palla quando viene calciata ricorda molto i rimbalzi di I Ball. Ma, al di là di tutto questo, è riuscito Timothy a rendere bene l'idea di una simulazione calcistica? Beh, anche se la difesa del computer sembra piuttosto fiacca all'inizio, dopo un po' scoprirete che il goleador dello Spectrum è un vero campione. Spesso l'animazione rallenta parecchio — soprattutto quando ci sono troppi calciatori sullo schermo — e dopo un po' di allenamento riuscirete sicuramente a battere il computer ad ogni partita, cosicché la mancanza di un livello superiore di difficoltà fa sì che la longevità del gioco vada a farsi benedire. Cosa dire, a questo punto? Se proprio le **** Lire vi crescono in tasca, fateci un pensierino, ma alla luce di ciò che vi ho detto.**

Il suono e la grafica nella versione Commodore di European 5-a-Side sono incredibilmente miseri, e questo è riscontrabile anche nella giocabilità. Il computer impiega molto tempo a decidere quale dovrà essere il calciatore da farvi controllare, ma questo non fa molta differenza perché i calciatori manovrati da lui giocano malissimo. C'è un solo livello di difficoltà e non mi ci è voluto molto a battere il computer al primo tentativo! L'opzione per due giocatori umani non è granché migliore, dato che l'azione è così poco realistica. Di simulazioni calcistiche penose sul C64 devono essercene state tante, ma questa dev'essere la peggiore. Dimenticatela!

BEACH BUGGY SIMULATOR

SILVERBIRD, Cbm64/SPECTRUM cass. £ 5.000; solo joystick; VERS. RECENSITA: C64

Le gare di Trial su Sabbia alla spiaggia locale hanno avuto inizio, e vi siete iscritti per partecipare con la vostra fiammante buggy. Le gare si svolgono su collinette di sabbia, e devono essere completate entro un tempo limite. Il progresso viene ostacolato da rocce, fuoco, elicotteri e missili — tutti contribuiscono a farvi perdere tempo prezioso.

La buggy può accelerare o rallentare lungo il paesaggio che scorre orizzontalmente da destra a sinistra, saltare per evitare gli ostacoli e sparare verso l'alto per distruggere gli elicotteri che la minacciano. Una barra nella parte inferiore dello schermo indica la distanza ancora da percorrere per raggiungere il traguardo del livello attuale; quando la barra raggiunge lo zero, avete raggiunto la vostra destinazione. Potete così passare al prossimo, più difficile, livello.

▼ Qualcosa che abbiamo già visto in *Moon Patrol*

Rispolverare vecchi arcade è perdonabile quando si cerca di aggiungervi delle caratteristiche che li rendano accettabili negli standard qualitativi che oggi un gioco qualsiasi — economico o 'full price' che sia — dovrebbe possedere, ma quando una compagnia come la Firebird si mette a commercializzare dei cloni così ingiocabili del buon vecchio Moon Patrol c'è da preoccuparsi davvero! Beach Buggy simulator possiede degli sprite piccoli e indistinti, un suono mediocre ed una difficoltà esagerata, così esagerata che quando sono finalmente riuscito a trascinare la mia buggy fino alla minuscola bandierina che segnava il traguardo del primo livello si sono levate grida di sbigottimento da tutta la redazione, dopodiché ho resettato in fretta il computer. Se qualcuno di voi aveva intenzione di comprarsi una buggy, ci pensi su due volte!

KANE 2

MASTERTRONIC, Cbm64 cass. £5.000; joystick
VERSIONE RECENSITA: C64

La Banda del Buco Nero aveva causato un sacco di casini allo sceriffo McGraw nei vecchi tempi — avevano quasi provocato una guerra con gli indiani prima che egli riuscisse a catturarli e portarli al fresco. I componenti della banda hanno ora scontato la loro pena, e non appena usciti di prigione hanno subito rapito la figlia del capo indiano, nel malvagio tentativo di scatenare una guerra.
Ancora una volta è compito di McGraw di salvare la città di Kane, e dovrà farlo superando quattro livelli: il primo comprende una cavalcata sul suo fido destriero fiancheggiando un treno e sparando ai ragazzacci; il secondo lo vede alle prese con un forte in cui la banda si è asserragliata tenendo prigioniera la Principessa; nel terzo dovrà domare un bronco per far sì che diventi il suo nuovo destriero. Infine dovrà sfuggire dalle grinfie della Banda del Buco Nero ed allontanarsi cavalcando nella luce del tramonto... (patetica musica finale)

▲ **Lo Sceriffo McGraw si prepara ad assaltare (da solo!) un fortino pieno di banditi**

PAGELLA C64/Spectrum
PRESENTAZIONE 31%/45%
Un solo livello di difficoltà ed un controllo piuttosto scomodo sui calciatori nella versione per C64.
GRAFICA 29%/70%
Gli sprite del C64 sono rozzi e male colorati, e si muovono stancamente sopra un fondale monocromatico. Sullo Spectrum la monocromia è cosa di ogni giorno e — anche stavolta — è il prezzo da pagare per un buona animazione degli sprite.
SONORO 33%/69%
Gli effetti sonori della versione Commodore sono penosi e la colonna sonora 'ruvida'. Sullo Spectrum la buona qualità di entrambi viene completata dai simpatici effetti di 'parlato digitalizzato'.
APPETIBILITA' 21%/55%
Il controllo scomodo sul calciatore è molto frustrante nella versione per C64, ma adeguato sullo Spectrum.
LONGEVITA' 45%
La mancanza di livelli di difficoltà superiori viene a malapena riscattato dalla possibilità di gioco a due, vista la facilità con cui il computer può essere battuto dopo qualche partita.
GLOBALE 31%/56%
Sconsigliato agli appassionati di calcio abituati a Matchday II: è stato realizzato in un'ottica troppo rivolta al 'budget game', e non si sforza di superare se stesso.

Kane II mi dà l'impressione di essere esageratamente simile al suo predecessore: naturalmente, ci si aspetta sempre che un seguito abbia delle somiglianze con l'originale, ma quando un livello è praticamente uguale a quello del primo gioco, come accade col secondo livello, allora le cose vanno un po' troppo oltre. Questo non sarebbe stato un problema se i sottogiochi di Kane II fossero stati giocabili, ma si rivelano invece un mucchio di idee già troppo sfruttate corredate da una grafica ed un sonoro a dir poco miseri. Kane avrà avuto il suo fascino quando venne commercializzato, ma Kane II oggi non ne ha per niente.

L'unica cosa degna di nota nel Kane originale era l'animazione 'stile Impossible Mission' del personaggio principale, mentre il gioco in sé era una sgangherata combinazione di semplici corse a cavallo e di sparatorie. Kane II arriva all'improvviso e, sorpresa, sorpresa, il personaggio principale è identico all'originale, ma possiamo cavalcare e sparare nello stesso tempo! Evviva! Non che sia una schifezza, ma semplicemente non raggiunge gli standard richiesti oggi ad un buon gioco economico. Kane, per i suoi tempi, era un buon prodotto, ma a metà del 1988 Kane II semplicemente non riesce ad avere lo stesso fascino. Se vedete la confezione di questo gioco sul bancone del negozio fatevi un regalo — lasciatela lì.

PRESENTAZIONE 61%
Soltanto un piacevole screen di caricamento, nient'altro.
GRAFICA 29%
La grafica infantile non è abbastanza curata da suscitare divertimento.
SONORO 44%
Un motivetto decente e qualche effetto sonoro.
APPETIBILITA' 59%
A dispetto della scoraggiante difficoltà, ti viene quasi voglia di vedere cosa c'è nel secondo livello...
LONGEVITA' 14%
... che viene totalmente soffocato dal constatare che il secondo livello è praticamente uguale al primo.
GLOBALE 41%
Un gioco ormai antiquato, sia nel concetto che nella realizzazione.

PRESENTAZIONE 65%
Il caricamento Hubbard/Invaders ormai standard nei giochi della Mastertronic, ma niente altro.
GRAFICA 45%
Solo lo sprite dell'Agente 4125 di Impossible Mission nel secondo livello ha una buona qualità.
SONORO 28%
Effetti sonori rozzi ed una colonna sonora che diventa subito fastidiosa.
APPETIBILITA' 22%
Le sparatorie dei primi due livelli fanno provare qualche vecchia emozione.
LONGEVITA' 22%
Lo schema di gioco antiquato e rozzo diventa presto noioso.
GLOBALE 36%
Praticamente lo stesso gioco di Kane, solo un po' meno attraente.

FOOTBALL MANAGER II

GO!, Cbm64, cass/disco £n.p.; Spectrum/Amstrad cass. £n.p.
Joystick e tastiera; Versioni recensite: TUTTE.

Beh, Saint, io dico sempre che nessuno può raggiungere il Liverpool a questo punto della stagione calcistica.'
'Questo lascia fuori la loro ultima schiacciante sconfitta per 6-0 subita questa settimana da parte del Port Vale, eh, Greavsie?'
'Beh, ho sempre detto che il Liverpool è in una posizione molto pericolosa a questo punto della stagione... è il solito divertente vecchio gioco.'
'Haha! Tu mi fai morire Greavsie!' Ecco il tipico dialogo dei commentatori sportivi che si rintuzzano in modo teatrale parlando della situazione calcistica del momento; ma come deve sentirsi lo stesso Kenny Dalglish circa la 'schiacciante sconfitta per 6-0'? Questa è l'occasione per scoprirlo, dato che vi mettete nei suoi panni nel secondo gioco del Football Manager. Nel gioco controllate un'intera squadra calcistica, lottando per portarla ai vertici del campionato dove li attende la fama e la ricchezza. Evviva!
Il gioco ha inizio con la scelta della squadra che desiderate condurre, selezionata rispondendo 'yes' quando sullo schermo appare il nome della squadra, seguito dalla scelta di avere o meno uno sponsor. Se o sponsor offerto non è di vostro gradimento allora potete riprovarci sperando per il meglio. Questo particolare è influenzato dalla 'Valutazione Manageriale', cioè la rappresentazione principale della vostra carriera come presidente di squadra. A questo punto potete scegliere la formazione della vostra squadra per la prima partita della stagione selezionando una serie di giocatori nelle 'riserve' e piazzandoli nelle loro rispettive posizioni di gioco. Una volta effettuate tutte le scelte la partita viene giocata e vengono mostrati i risultati. I punteggi vengono confrontati per dare una vista d'insieme della posizione che la vostra squadra occupa nella federazione calcistica.
Dopo la partita, vengono presentate altre opzioni, fra le quali la possibilità di comprare e vendere giocatori e quella degli allenamenti, insieme alle informazioni sulle posizioni nella federazione e sui giocatori infortunati, che saranno costretti a restare in panchina per la prossima partita. Se ci sono meno di 13 giocatori disponibili allora l'incontro verrà disdetto.
La vostra squadra dovrà anche giocare in una serie di partite di coppa, che vengono giocate in sei turni seguiti dalla semifinale e (si spera) dalla finale.

Ecco un esempio di come il seguito di un gioco si rivela per fortuna (e per logica) migliore del suo predecessore: lasciamo perdere la grafica (che in ogni caso è leggermente migliorata) perché ha un compito piuttosto funzionale, e guardiamo il lato strategico, che in questa nuova versione sfiora il realismo. Le vostre scelte — anche minime — si rifletteranno in ogni caso tutto l'andamento del campionato e nelle partite animate di intermezzo, per cui sarete costretti ad avere la massima cura dei giocatori e della loro posizione in squadra e presenza nelle partite chiave. Se avete lo spirito da presidente di squadra o volete acquisirlo in modo divertente, Football Manager II **è il gioco che fa per voi, e la versione Spectrum si è rivelata la più giocabile di tutte. Una delusione dal punto di vista grafico e sonoro è stata purtroppo la versione Amstrad, dove la qualità del gioco è rimasta più o meno invariata rispetto all'originale, per cui se possedete l'Amstrad l'acquisto è giustificato solo nel caso non abbiate acquistato il primo** Football Manager.
GLOBALE Spectrum: 60%; GLOBALE Amstrad CPC: 59%

P.G.

Ci sono un sacco di giochi sul calcio in preparazione per vari tipi di computer, che in genere danno al giocatore un controllo in tempo reale sui calciatori. Football Manager 2 **è per quelli che vogliono dirigere e prendere importanti decisioni mentre le squadre pilotate dal computer svolgono da sole il loro compito. Il sistema dei menu è semplice da usare e ben presentato, lasciandovi semplicemente il compito di valutare le vostre decisioni manageriali. Le scene d'azione che mostrano gli incontri sono orribili — un pallone quadrato e delle ombre rosa! — ma per uno strano motivo le tribolazioni della vostra così male animata squadra hanno un certo fascino. La decisione sull'acquisto è strettamente legata al tipo di giochi da voi preferito, visto che qui non si tratta di agitare il joystick. Tuttavia, è un gioco per tutti gli strateghi — potenziali, incalliti, o altrimenti.**

I giochi della serie Football Manager **sembrano rivolti ad un particolare tipo di giocatori, soprattutto per l'enorme quantità di pause dovute al rimescolamento e al calcolo dei dati, alla lunghezza dei menu e l'interazione piuttosto confusa.** Football Manager 2 **ha reso molto più semplice il concetto rispetto ai precedenti giochi del genere e questo potrebbe contribuire a renderlo più popolare dei suoi predecessori. I menu sono semplici da utilizzare e strutturati con adeguata chiarezza; tuttavia l'intera faccenda sembra procedere con un ritmo piuttosto lento, rendendo così lunghissima, e talvolta persino noiosa, ogni partita. Se vi piace questo tipo di giochi allora provatelo pure, dato che si tratta di un buon esempio nel suo genere; ma per i mie gusti è decisamente troppo rigido.**

▼ **Uno dei display (C64) di *Football Manager II*, praticamente uguale in tutte e tre le versioni**

PRESENTAZIONE 80%
Un sistema di menu ben strutturato ma piuttosto monotono.
GRAFICA 41%
Gli orribili calciatori servono solo a rappresentare adeguatamente l'azione in svolgimento.
SONORO 16%
L'urlo della folla e i calci sono miseri.
APPETIBILITA' 65%
E' richiesta una certa quantità di riflessione all'inizio per far sì che valga la pena continuare.
LONGEVITA' 77%
Quelli che avranno la tenacia di perseverare troveranno abbastanza varietà da tener desto il loro interesse.
GLOBALE 55%
I fans dell'originale gradiranno questa versione, ma potrebbe non riuscire a convertire molti a questo genere di giochi.

PATTON VS ROMMEL

Electronic Arts, Cbm64, disco £ .35.000; joystick o tastiera

Il generale Patton, dell'esercito degli Stati Uniti d'America, e il Field Maresciallo Rommel non si sono mai scontrati nella realtà di questa battaglia della Seconda Guerra Mondiale — famosa come Operazione Cobra — che avvenne nel Luglio del 1944 quando le Forze Americane intrapresero un'offensiva allo scopo di respingere le divisioni degli Alleati attraverso la Francia.
La bravura del programmatore — Chris Crawford — è stata quella di riprodurre lo stesso scenario ma simulando la presenza di entrambi i capi militari sul luogo dello scontro.
Lo schermo è occupato per due terzi dalla mappa del territorio della Normandia, ed è presentata in maniera molto nitida. Il resto dello schermo è dedicato al pannello di status, anch'esso chiaro e dettagliato.
La cartina è stata realizzata digitalizzando una veduta aerea della Normandia ed utilizza la monocromia per rendere in maniera eccellente l'atmosfera del conflitto. Le unità di combattimento vengono rappresentate da quadrati che in alternativa possono mostrare la loro forza o il grado di combattimento a seconda delle funzioni selezionate. Una unità numericamente forte viene rappresentata da un grosso cerchio ed il morale come una serie di spaccature che si spandono attraverso l'area dell'unità quando il suo umore viene fiaccato dagli eventi.
Ci sono tre livelli di difficoltà — principiante, intermedio ed esperto — con un obiettivo comune per tutti e tre: gli Americani devono avanzare impadronendosi di posizioni chiave mentre i Tedeschi devono resistere fino all'attacco decisivo — l'8 Agosto. Ogni livello di difficoltà aggiunge un numero maggiore di funzioni e di comandi che allargano le possibilità strategiche del gioco a favore di entrambi i condottieri. Gli ordini possono essere distribuiti su vari livelli, partendo dal semplice ordine singolo per arrivare ad azioni multiple. Tutti i comandi avvengono attraverso l'uso di icone presenti nel pannello di status, un veloce sistema che si rivela scorrevole e preciso.
Il gioco per principianti utilizza strategie di base che sono introduttive, ma persino a questo livello si rivelano potenti, per cui nessuno di voi si aspetti una scampagnata.
Il livello intermedio aggiunge una caratteristica extra che è quella del 'modo di esecuzione', per cui è possibile comandare una unità di combattimento in modo che attui una tattica normale, difensiva o d'attacco, comportandosi di conseguenza durante lo scontro col nemico. Alle unità è possibile anche assegnare delle modalità di spostamento. Questa caratteristica dei 'modi di attacco' pone Patton VS Rommel al di sopra di molti altri war game, permettendo al giocatore di sviluppare delle vere strategie militari contro il nemico.
Il livello per esperti rappresenta un conflitto militare con tutti i crismi, permettendo al giocatore l'utilizzo di tutte le funzioni, opzioni e comandi disponibili.
Al termine di ogni round, Patton o Rommel o entrambi (a seconda di chi impersona l'uno e/o l'altro) offre dei saggi consigli riferiti all'uso che il giocatore ha fatto delle strategie e dei risultati ottenuti col loro uso.
Il gioco continua fino alle ultime ore dell'8 Agosto, dopodiché vi viene assegnata una valutazione di comportamento, insieme a dei trattamenti particolari se il comportamento è stato meritevole.
Patton VS Rommel è uno di quei wargame che sembrano — e fino ad un certo punto sono — semplici nella giocabilità ma possiedono abbastanza strategia da mantenere vivo l'interesse del giocatore. E tanto per concludere in bellezza, il gioco offre la possibilità di gioco singolo e in coppia.

▼ I due condottieri in versione 'pixel'

▼ Il territorio normanno dove i due generali potranno confrontarsi in una battaglia mai avvenuta

PRESENTAZIONE 89%
L'impatto grafico generale è notevole, la confezione ben studiata e l'utilizzo chiaro e 'user friendly'.

GRAFICA 85%
La scelta di immagini digitalizzate si mantiene eccellente e ricca d'atmosfera grazie all'uso della monocromia.

REGOLE 91%
Documentazione esauriente ed una vera e propria possibilità di 'autoapprendimento' grazie ai livelli inferiori di difficoltà.

GLOBALE 89%
Una ventata d'aria fresca nel campo dei wargame, ed un capolavoro di programmazione che assicura ore ed ore di divertimento intelligente.

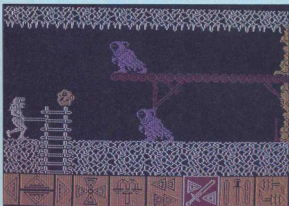
PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

Titoli annunciati (Software House) - Versioni attualmente annunciate:

Barbarian/Terrapods (Psygnosis) - C64/Spectrum
Katakis (GO!) - C64
Armalyte (Cyberdyne Systems) - C64
Emlyn Hughes International Soccer (Audiogenic) - C64
Gary Lineker's Super Skills (Gremlin) - C64
Street Sports Soccer (US Gold/Epyx) - C64/Spectrum
Daley Thompson '88 (Ocean/Imagine) - Tutti gli 8 bit
Red Storm Rising (Microprose) - C64
Vindicator (Ocean/Imagine) - C64/Amstrad/Spectrum
Guerrilla Wars (Ocean/Imagine) - Tutti gli 8 bit
Operation Wolf (Ocean/Imagine) - C64/Spectrum/Amstrad
Rambo III (Ocean) - C64/Spectrum
Capt. Power And The Soldiers Of The Future (USGold)- ?
Tiger Road (GO!) - ?
Black Tiger (GO!) - ?
1943 (GO!) - ?
L.A. Crackdown (US Gold) - C64/?
Power Pyramids (Quicksilva) - C64/Spectrum

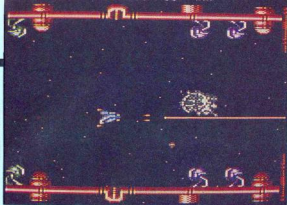
Anche questo mese la documentazione sulle prossime uscite ha letteralmente sommerso la Redazione italiana di Zzap!, ed abbiamo dovuto faticare non poco per ficcare in queste poche pagine quasi tutte le notizie che le software house europee hanno gentilmente (e prontamente) inviato alla nostra modesta (ed affollata) Casella Postale. Cominciamo subito con una succosa novità che quasi nessuno si aspettava di vedere su un computer a 8 bit. Si tratta della prima di alcune eccezionali conversioni dei giochi a 16 bit della Psygnosis: *Barbarian*. Niente a che vedere con quello della Palace, naturalmente, dato che qui si tratta di Hegor il Barbaro, famoso fra tutti gli Amighisti. E' già pronta una versione 8 bit di *Terrapods*, e si bisbiglia di convertire... sì, proprio lui, *Obliterator*! Ma sono voci di corridoio... passiamo ad altro.

Vi ricordate *Great Giana Sisters*? Come non potreste, visto che si tratta di un paio di mesi fa... Beh, lo stesso gruppo di programmatori tedeschi sta per sfornare uno shoot'em up intitolato *Katakis*, ancora una volta sotto gli auspici della GO! Se il nostro redattore era esploso in una violenta condanna con l'accusa di 'pirateria' per la somiglianza che *Giana Sisters* aveva con *Super Mario Bros*, stavolta si rivolgerà al tribunale, visto che *Katakis* ha una spiccata somiglianza con *R-Type*. Certo qualcuno di voi sghignazzerà divertito leggendo di questo paragone, dato che il gioco da sala è uno shoot'em up mega-galattico, ma credetemi: da quando il demo C64 di *Katakis* ha raggiunto il nostro ufficio e quello inglese, i redattori fanno a cazzotti per giocarci! Del resto, le foto di queste pagine parlano chiaro...

Il gioco è formato da 12 livelli realizzati con una grafica eccezionalmente dettagliata attraverso i quali vi attendono — desiderosi di ridurvi a pezzetti — ben dodici tipi di alieni e le loro gigantesche 'mammine' di fine livello. Come in *R-Type* e cloni vari il giocatore può raccogliere vari armamenti lungo la strada (laser, missili, raggi deflettori e scudi difensivi), che si possono ottenere raccogliendo delle sfere colorate o gusci che nascondono micidiali astronavi assassine che potrete lanciare dalla vostra stessa navicella in modo da seminare morte e distruzione dietro di voi e davanti a voi. C'è anche un'opzione per due giocatori, insieme ad una per gioco in coppia che permette di guidare sia l'astronave principale che la navicella assassina aggiuntiva. *Katakis* dovrebbe essere com-

▲ Un'immagine inedita di *Barbarian* (Psygnosis) su Spectrum

▲ Il forzuto Hegor si muove bene anche sugli 8 bit del C64...

▼ Cosa ne dite di questa 'mammina' di fine livello? (*Katakis* C64)

▲ Nessuno vi potrà fermare quando avrete raccolto la mininave d'appoggio coi suoi due cannoni (*Katakis* C64)

▲ **Mancato! Un errore da evitare se volete vincere in *Armalyte*...**

▲ **I calciatori di *Emlyn Hughes International Soccer* in piena azione sul campo di gioco**

mercializzato verso Settembre, per cui aspettatevi una mega-recensione già sul prossimo numero di Zzap!
Nella scia di *R-Type* segue un altro shoot'em up che aspettavamo da tempo (perlomeno da quando quel pazzoide di Martin Walker ci ha parlato della musica e degli effetti sonori che stava realizzando per tale gioco): si tratta di *Armalyte*, creato dai nuovi geni che si nascondono dietro l'etichetta della Cyberdyne Systems. Per quanto riguarda la grafica potete farvene un'idea guardando le foto (sarà sicuramente la prima cosa che avete fatto sfogliando queste pagine), mentre per la trama si dice che sia un vero e proprio seguito del classico di Stavros Fasoulas, *Delta*. La storia si svolge negli anni che seguirono la distruzione delle forze di H'Siffan (vedi *Delta*), quando dei pezzi grossi della Corporazione Terrestre vennero a conoscenza dei preziosi manufatti abbandonati dagli alieni superstiti nella loro fuga: a questo punto indovinate chi sarà il mercenario che andrà alla ricerca di questi preziosi oggetti? Ma naturalmente voi (sennò a cosa vi sarebbe servita la splendida astronave che avete nel garage sotto casa?), da soli o alternandovi con un vostro amico: lungo lo scenario dei numerosi livelli a scrolling orizzontale incontrerete gli sprite alieni più belli che si siano mai visti sulle pagine di Zzap! — e vi dispiacerà quasi farli fuori (si fa per dire...).
Se volete saperne di più l'appuntamento è, naturalmente, su queste stesse pagine fra un mesetto circa.
Ma torniamo al nostro caro e tranquillo (certo più di quelle trafficate e pericolose vie stellari) pianeta per occuparci di sport, e più precisamente della nuova simulazione

Armalyte: **un assortimento di alieni e fondali da far invidia ad *IO***

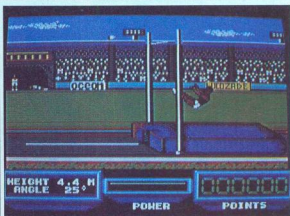
▲ **Saranno tozzi, ma non sono per niente 'rigidi', i calciatori di *Emlyn Hughes International Soccer*...**

calcistica di cui avete visto le foto in queste pagine (e che sicuramente avevate scambiato — orrore! — per il vecchio *International Soccer*). Si tratta di *Emlyn Hughes International Soccer*, e la grafica non proprio elegantissima è stata giustificata dal suo autore — Peter Calver della Audiogenic — con la spiegazione che un maggiore dettaglio avrebbe divorato molti preziosi bytes, per cui si è preferito utilizzare tale memoria per includere nella simulazione numerose nuove tecniche di gioco. In questo calcio simulato troverete infatti passaggi variabili, tiri a distanza su tre diverse lunghezze, calci all'indietro, movimento realistico dei calciatori, dribbling, tiri di testa al volo, calci d'angolo, etc. etc.
Non mancano le sezioni strategiche 'alla *Football Manager*', dato che potete scegliere la vostra squadra ed i giocatori che la compongono, attribuendo inoltre ad ogni calciatore diverse attitudini. Queste ultime vengono visualizzate quando state controllando il calciatore in questione, in modo da sapere se egli è in grado di battere quello manovrato dal computer.
La Audiogenic ha intenzione di aggiungere altre abilità più avanzate, e sono persino previsti diversi altri tipi di incontri sportivi, dallo Scudetto al Campionato di Coppa, con l'inserimento di calci di rigore e punizioni.
Fra le opzioni del gioco c'è un

'modo allenamento' — attraverso il quale è possibile migliorare le prestazioni sportive dei propri calciatori senza alcuna interferenza da parte della squadra avversaria — il gioco contro un avversario umano ed una durata dell'incontro variabile. Abbastanza stranamente tutte queste caratteristiche di gioco si possono utilizzare senza fare i salti mortali alla tastiera, e non hanno affatto influito sulla velocità del gioco come invece accadeva in *Match Day 2* della Ocean. Le impressioni avute dai nostri colleghi d'oltremanica osservando e giocando la copia di preview sono state molto positive: secondo loro questa simulazione sportiva potrebbe battere tutte le precedenti. Non lasciatevi sfuggire la recensione, che potrebbe apparire su uno dei prossimi numeri (il gioco esce probabilmente a Settembre).

Un'altra stella del calcio estero ne ha approfittato per fare ritorno, ma questa volta in una veste nuova: si tratta di Gary Lineker (vi ricorderete certamente il suo Superstar Soccer pubblicato dalla Gremlin l'anno scorso). Il suo nuovo gioco si chiama *Gary Lineker's Super Skills*, e lo vede alle prese con un duro allenamento preparatorio.

Uno o più giocatori possono cimentarsi in una serie di nove test di idoneità calcistica che iniziano nella palestra: qui Gary deve mostrare al suo allenatore che quando si tratta di flessioni, sollevamento pesi, piegamenti ed esercizi alla sbarra e alle parallele nessuno è in grado di batterlo. Segue quindi il palleggio, in un esercizio che metterà a dura prova la sua resistenza ed il controllo sulla palla, visto che si tratta di tenerla in aria quanto più tempo è possibile.

Superando tali esercizi si accede ai test sul campo, dove vengono verificate le vostre abilità nel tiro e nel dribbling, assieme a tutte quelle richieste in una partita di calcio.

La serie di esercizi illustrati possono essere giocati con tre diversi livelli di difficoltà che possono essere variati in qualsiasi momento. Se esagerate nella performance una serie di display vi segnaleranno lo stato fisico (cardiaco, soprattutto) del povero Gary, e potrete tenere d'occhio il suo livello di energia fisica (che è possibile far salire velocemente con una dose di glucosio).

Stando alle pianificazioni commerciali della Gremlin il gioco dovrebbe essere in commercio già nel momento in cui state leggendo queste righe, ma se siete furbi (e noi sappiamo che lo siete) aspetterete la nostra recensione sul prossimo numero prima di spendere i vostri sudati risparmi.

Parliamo ancora di calcio per segnalarvi un'altro gioco che sicuramente sarà già in commercio quando avrete in mano questo numero di Zzap!. Si tratta di *Street Sports Soccer* (sì, è proprio la famosa serie della Epyx, di cui avevamo visto il *Basket*), che la US Gold potrà commercializzare in tutta Europa per conto della Epyx stessa: in uno scenario di quartiere potrete formare la vostra mini-squadra di calcio arruolando tre dei ragazzi più 'ganzi' e sfidandovi per la strada o nel parco cittadino. Il gioco prevede la sfida contro il computer o contro un amico, in un tempo limite o fino al raggiungimento di un punteggio prestabilito, e scegliendo fra tre diversi livelli di difficoltà. E ricordatevi, sulle strade è più dura!

Ah, dimenticavo, potreste trovare una recensione della versione per cassetta e per disco sul prossimo numero di Zzap!

Un'ultima occhiata ai video giochi sportivi per parlare velocemente di un altro nome forse anche più famoso di Gary Lineker: è con profondo entusiasmo che siamo lieti di annunciare la prossima pubblicazione dell'ultima fatica di Daley Thompson, ovvero *Daley Thompson '88*, una simulazione della Ocean/Imagine che promette grafica 'realistica' e prestazioni olimpioniche — perché pagarsi un viaggio fino in Korea, quando potete partecipare dalla poltrona di casa vostra?

Seguiranno ulteriori notizie appena ne avremo — promesso!

E parliamo di strategia bellica. Sul fronte delle simulazioni 'made in Microprose' abbiamo avuto

▲ *Daley Thompson '88* su Spectrum e Commodore 64...

▲ Avrete di che 'sforzarvi' in *Gary Lineker's Super Skills*...

▼ *Daley Thmpson '88*: perché andare alle Olimpiadi quando le Olimpiadi possono venire da voi?

modo di informarci sull'ultimo gioco ispirato ad un romanzo di cui la famosa software house ha preso i diritti: si tratta di *Red Storm Rising*, tratto dall'omonima opera di Tom Clancy. La storia narra di un sottomarino nucleare il cui compito è quello di pattugliare il Circolo Artico durante le prime fasi della Terza Guerra Mondiale. Con un occhio particolarmente avido rivolto ai depositi petroliferi del Golfo Persico, i Russi si stanno servendo di un'attacco contro la germania e l'Islanda come tattica diversiva, ed il compito del nostro sottomarino è proprio quello di distruggere le navi sovietiche che possono rappresentare una minaccia per i Paesi della NATO. Roba tosta, vero?
Con la sua ricchezza di particolari tattici e militari *Red Storm Rising* potrebbe presentarsi come la più completa (e complessa) simulazione mai prodotta dalla Microprose. La data di commercializzazione non è top secret: sembra che già sul prossimo numero potrete leggerne una dettagliata recensione.
Ancora sul fronte bellico, ma in un'atmosfera di azione più che di sola strategia, la Ocean/Imagine sta per lasciare sul mercato il seguito di *Green Beret*. Il gioco si chiama *Vindicator*, e vi trasporterà in uno scenario di guerra dove abbondano aerei, jeep, mezzi corazzati, androidi, robot, orribili mutanti e nemici meccanici — ed assieme all'azione non mancherà, ci hanno assicurato, un pizzico di umorismo. Tenetevi sintonizzati sulla lunghezza d'onda di Radio Zzap! per ulteriori notizie su questo e su altri due giochi di guerra della nota casa di sofware: *Guerrilla Wars* e *Operation Wolf*, due coin-op candidati come giochi da sala del 1988. Il primo è un cocktail di *Commando*, *Rambo* e *Ikari Warriors*, mentre il secondo spicca per la sua grafica, gli effetti sonori ed il particolare schema di gioco.
E a proposito di *Rambo* ci è giunta voce (e foto Spectrum) di uno spin-off del film *Rambo III*: anche per questo ennesimo gioco di guerra aspettatevi altre notizie (speriamo buone) al più presto. Intanto godetevi le immagini che siamo riusciti a strappare agli archivi della Ocean.
Se le sparatorie sono il vostro forte e seguite con piacere i film d'azione, sarà il caso di tenere invece d'occhio l'imminente spin-off di *Robocop*, anche questo prodotto dalla Ocean: i particolari sul gioco sono ancora Top Secret, ma si dice che come minimo il film rivivrà sullo schermo del vostro computer. Allettante, vero?
Ancora sul tema dei giochi su licenza, abbiamo avuto modo di informarci su quattro nuovi prodotti della US Gold. Il primo di essi è dedicato ad un personaggio del piccolo schermo che negli ultimi tempi ha riscosso molto successo: stiamo parlando di *Captain Power*, la serie di telefilm abbinati al famoso giocattolo interattivo della Mattel. Il video game si chiamerà appunto *Captain Power And The Soldiers Of The Future* (titolo che verrà sicuramente accorciato!) e sarà ambientato in una Terra dilaniata dalla guerra e dominata dal malvagio Lord Dread, dove il gruppo di combattenti per la libertà capitanato dal Capitano Jonathan Power cerca di riscattare l'umanità dalle grinfie del tiranno.
Seguono poi tre conversioni di famosi coin-op. Partiamo da *Tiger Road*, un gioco da sala sullo stile di *Street Fighter*, dove le arti marziali si sprecano: si tratta infatti di un arcade ispirato ad un racconto cinese, la cui trama narra di Ryu Ken Oh, un malvagio guerriero che dopo aver saccheggiato numerosi villaggi ed aver rapito un gran numero di bambini progetta di educarli alla guerra in modo da trasformarli, con un vero e proprio lavaggio del cervello, in soldati per il suo esercito di assassini.
Il compito di salvare i bambini spetta al giovane discepolo di Oh Rin, Lee Wong, che è anche il

▲ **Il tema del Vietnam non è ancora esaurito: ecco una scena di *Operation Wolf* sul C64**

▼ **Un momento 'organizzativo' di *Vindicator***

▼ **La versione Amstrad di *Operation Wolf* si presenta bene...**

suo studente più bravo. Lee (cioè voi) affronterà quindi una serie di pericolosi livelli in fondo ad ognuno dei quali lo aspetta un potente avversario, aiutato da armi ed oggetti magici ed attaccato da orde di Samurai, fino ad incontrare il malvagio Ryu Ken Oh stesso nella battaglia finale. Il gioco da bar è pieno di personaggi disegnati in modo spettacolare e dotati delle più svariate armi ed abilità, e questa conversione promette di renderlo il più fedelmente possibile. Speriamo di non rimanere fregati come con *Street Fighter*.
Continuando sul tema della lotta contro il male, ma stavolta con un'ambientazione fantasy ricca di draghi, demoni e magia, è la volta della seconda conversione della US Gold: *Black Tiger*. Il video game ha un fascino tutto particolare — l'eroe è un personaggio 'alla Conan' in lotta contro le forze del male — e per riuscire ad andare avanti nel gioco dovrete utilizzare molto più che la semplice abilità nel combattimento. Con queste premesse, la conversione dovrebbe essere un vero successo. Aspettatevi presto altre notizie.
Infine, il terzo ed ultimo coin-op di cui la US Gold ha acquisito i diritti per farne un computer game è il famosissimo *1943*, il seguito del famoso *1942* della Capcom. Quando questa conversione sarà pronta, potrete lanciarvi col vostro catamarano P-38 in una missione che ha come obiettivo finale la distruzione della flotta giapponese Yamato, durante la Battaglia di Midway. Se la versione per home computer è abbastanza fedele avrete di che divertirvi: giro della morte, condizioni atmosferiche modificabili fino alla presenza di cicloni, mini-aeroplano aggiuntivo (sullo stile di Nemesis o *Katakis*), fuoco triplo, etc. etc.
Assieme a questi quattro spin-off la US Gold sta per lanciare un gioco di avventura e strategia in cui dovrete sgominare i maggiori traffici di droga di Los Angeles guidando un detective dilettante con l'aiuto di due telecamere alla ricerca di indizi, lottando contro il tempo e la violenza dei criminali. Si chiama *L.A. Crackdown* ed è in definitiva un gioco per chi ama l'azione ma vuole anche mettere alla prova le proprie capacità logiche e deduttive.
Ma per spremere le meningi non serve essere un detective. E ne abbiamo avuto la prova dando un'occhiata alle caratteristiche del nuovo gioco di imminente uscita della Quicksilva, *Power Pyramids*. Il gioco ha una struttura molto semplice (bastano due soli tasti per andare avanti!) ma ci vorrà tutta la vostra combattività e tutta la vostra materia grigia per superare i 128 schermi di trappole e di meccanismi. Vi anticipiamo che si tratta di guidare una sfera in continuo movimento attraverso una serie di livelli sempre più difficili, e che nonostante la poca originalità del tema (stiamo parlando di palle rotolanti e rimbalzanti...) il suo autore è arrivato secondo alla Aer Lingus Scientist Competition di Dublino dell'anno scorso ed il gioco è stato giudicato molto più divertente di molti altri video game di successo. A voi (e a noi, quando lo avremo fra le mani) le dovute conclusioni.
Avremmo voluto presentarvi anche la marea di giochi economici che la Firebird, la Power House, la Mastertronic e la Players ci ha inviato in visione e che non siamo riusciti a recensire in questo numero, ma come potete vedere Zzap! di Settembre è pieno da scoppiare. Al prossimo numero, comunque, con tutto quello che riusciremo ad offrire in pasto ai vostri computer!

▲ Una scheda di indentificazione tratta da *L.A. Crackdown*

▲ Ancora battaglie: *Guerrilla Wars* sullo Spectrum

▼ E' tutto quello che abbiamo: una scena di *Rambo III* sullo Spectrum; sotto, ancora *Vindicator* sul C64

CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE

NINJA SCOOTER SIMULATOR

Silverbird, Cbm64/Spectrum cass. £ 5.000 , joystick e tastiera
Versioni recensite: C64 & Spectrum

▲ L'impavido ninja si lancia in una corsa spericolata

Attraverso le strade di una città misteriosa guidate il vostro Dream Scooter, saltando sopra muri e buche con l'aiuto di trampolini acrobatici. Il completamento di ogni livello è una corsa contro il tempo, e si guadagnano punti facendo acrobazie a mezz'aria col proprio scooter. Durante la corsa, avversari tra cui poliziotti, teschi, auto e scheletri su skateboard (!) cercano di fermarvi, facendo perdere del tempo prezioso al Ninja in caso di collisione. Allo stesso modo, l'urto con i muri e la caduta nelle buche fa perdere tempo nell'operazione di rimettersi in strada. La velocità del Ninja viene rallentata da grate metalliche sparse lungo il percorso, e se non riuscite a raggiungere il traguardo entro il tempo assegnato, la partita termina.

Eh sì, qui abbiamo proprio un clone di Metrocross, amici miei! Gli ingredienti per divertirsi però non mancano (ci sono tanto ostacoli quanto bonus che attribuiscono tempo e velocità extra), anche se alcuni ostacoli sfiorano l'assurdo (teschi saltellanti, scheletri in skateboard...): ma in fondo, non è assurdo che un Ninja faccia delle gare di scooter? Devo riconoscere però che — trattandosi di un budget — questo gioco ha un ottimo rapporto qualità/prezzo, e sullo Spectrum è realizzato molto bene. Se vi è piaciuto Metrocross (e siete rimasti delusi dal vecchio clone Star Runner) questo Ninja Scooter Simulator è un buon investimento.

Questo gioco a prima vista ricorda l'arcade Metrocross (lasciamo da parte la conversione piuttosto banale che ne ha fatto la US Gold), ma è molto inferiore nella giocabilità perché richiede un'esagerata abilità nel processo di colpire-ed-evitare necessario al completamento di ogni livello. Le acrobazie dello scooter non aiutano per niente a superare le difficoltà, e la grafica di bassissima qualità non incoraggia affatto a proseguire nel gioco. Lo scorazzare per le strade diventa presto una cosa noiosa, per cui lo consiglio solo ai veri appassionati di Metrocross.

PAGELLA C64/Spectrum

PRESENTAZIONE 48%/56%
Nessuna colonna sonora o schermo di caricamento, e le opzioni di gioco sono quelle standard.

GRAFICA 29%/60%
Lo scrolling è fluido, ma sul C64 gli sprite e i fondali sono stati realizzati senza cura.

SONORO 39%/49%
Il sonoro sul C64 è deludente, e sullo Spectrum ordinario.

APPETIBILITA' 64%/73%
Una variante di Metrocross, che sullo Spectrum è venuta quasi meglio di tale gioco.

LONGEVITA' 27%/50%
La scomodità di gioco e la grafica sul C64 scoraggia qualsiasi interesse. Nella versione Spectrum dovrebbe garantire qualche ora di divertimento.

GLOBALE 41%/58%
Gli appassionati di Metrocross faticheranno un po' ad apprezzare la versione C64, ma sullo Spectrum trovano un eccellente rapporto qualità/prezzo.

NIGHT RACER

Mastertronic, Cbm64 cass. £ 5.000, joystick e tastiera
Versione recensita: C64.

C'è un gran chiasso intorno al Campionato Intercontinentale di Rally! Numerosi concorrenti sono già iscritti, così gli organizzatori decidono di rendere le cose un tantino più difficili...

La gara si svolge in uno scenario notturno, e a tutti i piloti è stato annunciato che nelle loro auto verranno sistemate delle cariche esplosive con timer, un timer che potrà essere azzerato soltanto da personale specializzato ad ogni traguardo. Dovrete quindi guidare la vostra auto lungo la statale che attraversa la grande pineta, evitando le altre vetture e cercando di raggiungere l'auto gialla del pilota che sta in testa. Ma sarà meglio che riusciate a raggiungere il traguardo di fine livello prima che il cronometro lampeggiante esaurisca l'ultima manciata di secondi, altrimenti... BOOOM!

Prima o poi una persona si stufa di vedere giochi di guida con inquadratura da dietro il volante, e Night Racer serve proprio ad accelerare questo processo. L'effetto 3D è davvero efficace ma sfortunatamente viene penalizzato dalla cattiva definizione delle auto e dall'inadeguatezza del display. L'auto è abbastanza manovrabile, ma quando si sterza diventa particolarmente lenta in risposta. Questo particolare può risultare molto seccante quando si cerca di superare un avversario. Buggy Boy aveva dimostrato che questo genere di video-games non è totalmente morto, ma se vi capita di vedere questo gioco penserete il contrario.

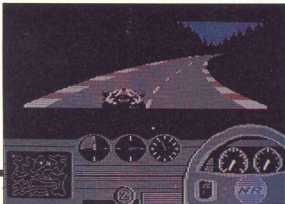
PRESENTAZIONE 39%
Tabelle dei punteggi e dei record, ma poco altro.

GRAFICA 48%
Buon 3D ma cattiva definizione dei veicoli.

SONORO 39%
Colonna sonora discreta ed effetti sonori mediocri.

APPETIBILITA' 47%
La frustrazione sopraggiunge presto.

LONGEVITA' 32%
La mancanza di varietà riduce seriamente la longevità del gioco.

GLOBALE 41%
Conservate pure le 5.000 Lire per un altro gioco.

PROF. SNOOKER SIMULATOR

Code Masters, Cbm64/Spectrum cass. £ n.p. , joystick/tastiera
Versioni recensite: C64 & Spectrum

Emulare le gesta di Paul Newman e di Tom Cruise (ne Lo Spaccone prima e Il Colore dei Soldi) oggi può costare davvero poco ad un possessore di Spectrum o di C64, grazie all'ultimo budget game di simulazione della Code Masters. Sono compresi tutti i rudimenti essenziali del biliardo, come l'effetto, i falli e la classificazione della palle per nome, il tutto condito da un demo e da un 'modo pratica'. L'inquadratura del 'campo di gioco' è la solita vista dall'alto caratteristica dei giochi di questo tipo. Tutti i movimenti vengono controllati attraverso la tastiera, ad iniziare col posizionamento della stecca: una palla 'fantasma' in cima allo schermo mostra la situazione della palla che si trova attualmente davanti alla stecca, e la spinta aggiuntiva rispetto a quella iniziale. Quando viene scoperta una rossa, occorre selezionare un colore attraverso i tasti da 0 (bianco) a 7 (nero) prima di colpire.

Quando ho sentito parlare di questa simulazione mi sono chiesto 'Cos'altro si può realizzare di nuovo in una simulazione di biliardo?'. A primo acchito la risposta potrebbe essere 'Non molto'. E' vero che quasi tutte le regole tipiche del gioco sono state contemplate, ma quelli della Code Masters avrebbero potuto fare qualcosa di più con la presentazione, magari una diversa inquadratura del campo di gioco, oppure un sistema di movimento della stecca molto più originale. L'idea di inserire una vista della palla che sta per essere colpita è nuova, ma viene penalizzata dallo scomodo sistema di posizionamento della stecca, che rende molto difficile prendere la mira. Così com'è, PSS non è che un'altra simulazione di biliardo fra le tante, ma se non vi dispiace tirare due o tre colpi di stecca, allora sacrificate pure le vostre 7.500 Lire.

Non ho visto la versione Commodore, ma sullo Spectrum questo gioco dà proprio l'impressione che 'si può fare di meglio': dieci e lode per l'idea di raffigurare la pallina che verrà colpita e la contemplazione di numerose regole, ma non è stata dedicata nessuna cura ad evitare il fastidioso effetto di 'colour clash'. Sarebbe bastato portare la grandezza delle palline a quella di un carattere, anziché trasformare — è proprio il caso di dirlo — un gioco di biliardo in un gioco di biglie! Capisco che si tratta di un gioco economico, ed ho visto cose ancora più orribili (Steve Davie's Snooker, per esempio, che abbiamo preferito non recensire anche se aveva una versione per MSX), ma conosco dei giochi di biliardo che risalgono agli albori dello ZX e sono molto più curati nella grafica e nei controlli. Quello che vi posso dire, a questo punto, è che se proprio vi manca una simulazione di questo genere e non volete aspettare la prossima, provatela pure: i budget games di questo mese non offrono molta scelta.

PRESENTAZIONE 39%
Demo e 'trainer' inclusi, ma il sistema di posizionamento della stecca è molto rigido.

GRAFICA 30%
Piccole, indistinte palline si muovono in modo sgraziato attraverso lo schermo.

SONORO 31%(C64)/20%(ZX)
Colonna sonora ritmica ma odiosa sul C64 con qualche debole effetto sonoro. Sul cugino Spectrum scena muta.

APPETIBILITA' 65%
Lo strano sistema di controllo richiede una certa pratica prima di sentirsi a proprio agio, ma una volta che ci siete riusciti diventa passabile.

LONGEVITA' 43%
Solo i fanatici del biliardo lo riprenderanno più di due o tre volte.

GLOBALE 41%(C64)/39%(ZX)
Una simulazione di biliardo abbastanza decente che non offre però niente di nuovo.

SWORD SLAYER

Players, Cbm64 cass. £ 7.500, joystick e tastiera

Spartaco, il grande eroe dell'antica Roma, venne fatto schiavo da bambino ed i suoi genitori vennero assassinati. Fu allenato al combattimento nell'arena, con la spada, lo scudo e la lancia, aspettando con ansia il giorno in cui vendicarsi dell'impero romano. Ora è stato convocato nell'arena per sfidare e battere i più forti gladiatori e organizzare la fuga degli schiavi.
Avete a disposizione tre mosse di combattimento con cui attaccare i vostri avversari: lo stato fisico di entrambi i giocatori viene mostrato sotto forma di due scudi nella parte superiore dello schermo di gioco, scudi che vengono deteriorati in base ai colpi ricevuti. Se l'energia si esaurisce del tutto, il giocatore muore, e se questo dovesse accadere a Spartaco — che possiede una sola vita — il gioco avrebbe termine. Gladiatori, un'aquila ed una pioggia di frecce cercheranno in tutti i modi di fermare il vostro tentativo di liberazione degli schiavi.

Sword Slayer non ha niente di eccezionale, ma quello che gli manca come qualità di gioco viene compensato dalla sua comicità. Gli sprite deformi si aggirano traballando attraverso l'arena ben disegnata, picchiandosi senza alcun effetto apparente se non l'insulso fiotto di sangue. I vari livelli sono ben collegati fra loro (tranne che per il multi-caricamento) da una trama scorrevole, che già era riuscita da sola a farmi fare due o tre risate. Se avete già qualche buon gioco di combattimento e non vi curate di spendere 7.500 Lire per farvi quattro risate, date un'occhiata a Sword Slayer: vi farà sorridere, se non altro.

PRESENTAZIONE 68%
Il multiload non è poi così brutto, e la storia che accompagna le fasi del gioco è un gradevole tocco.

GRAFICA 61%
Robusti sprite e fondali piuttosto ben disegnati.

SONORO 34%
Una colonna sonora gracchiante ma gli effetti sonori sono spassosamente brutti.

APPETIBILITA' 77%
Le risate e la fretta di liberare gli schiavi suscitano un buon grado d'interesse.

LONGEVITA' 36%
Sfortunatamente troppo facile da terminare, per cui la comicità ha vita breve.

GLOBALE 55%
Un gioco di combattimento all'arma bianca sotto la media ma con qualche risata garantita.

"COSA? NON CI SONO RIVISTE PER ST?!? E T.G.M.? "

ROAD BLASTERS

US Gold, Cbm64, cass £ n.p., disco £n.p.;Spectrum cass. £n.p. Joystick e tastiera; Versioni recensite: C64 & Spectrum

In un lontano futuro, quando le autostrade sono ormai delle zone pericolossisime fiancheggiate da torrette militari e sopra di esse circolano automobili da combattimento, vi trovate al volante di un potentissimo veicolo armato. Ecco le sue impressionanti caratteristiche tecniche: è una GWB 68 Turbo (2 porte), con motore a 5942 CC, velocità massima di circa 357 k/h, gomme modificate tipo Road Blaster, ed un valore di soli 56.000.000 di lire. Quindi indossate i vostri guanti da pilota, e lucidate la visiera del casco — vi aspettano i traguardi di molte nazioni.

All'inizio del gioco scegliete il grado di difficoltà; Novellino (Bubble City), Veterano (Forest Sector), o Esperto (Desrt Region). Questi fanno partire il gioco rispettivamente al primo, quarto e settimo livello. I livelli successivi vengono caricati da nastro/disco a gruppi di dieci.

A questo punto viene visualizzato il classico gioco di corse visto dall'alto alle spalle dell'auto, con la pista che va assottigliandosi verso l'orizzonte, completa di curve ed ostacoli (alcuni dei quali davvero pericolosi). Bisognerà raggiungere una striscia d'arrivo a scacchi posta alla fine del percorso prima che il carburante a disposizione si esaurisca del tutto, e la collisione con gli oggetti disseminati lungo la strada contribuisce a sprecare questo prezioso ingrediente.

La guida in sé è solo una parte dell'azione di gioco, dato che lungo la strada avrete a che fare con veicoli armati di ogni tipo i quali dovranno a tutti i costi essere evitati (uno scontro potrebbe risultarvi fatale), e l'unico modo per assicurarsi di non sbattervi contro è quello di ridurli a mucchi di lamiere fumanti con un colpo preciso del vostro cannone. Col procedere del gioco appaiono anche degli ostacoli indestruttibili. Le altre auto lasciano cadere sfere piene di aculei sul percorso già disseminato di mine e pozze di liquido corrosivo, mentre ai lati della strada spuntano postazioni di fuoco che sputano i loro micidiali proiettili attraverso la strada.

A intervalli regolari durante il gioco un jet sorvola l'area di gioco e lascia cadere un'arma più potente che, se raccolta, va a sostituirsi al cannone montato sul tetto della vostra auto potenziando il vostro armamento. Le caratteristiche extra comprendono missili traccianti, cannoni UZ a fuoco rapido, un nitro-iniettore per un aumento della velocità (che porterà ad un limite massimo di 480 k/h circa), e scudi difensivi elettronici per proteggervi dai colpi degli avversari, dall'urto con gli altri veicoli, dalle mine e dalle sfere chiodate. Tutte queste caratteristiche restano attive solo per un limitato periodo di tempo.

La vostra autovettura possiede un motore che è un vero sbevazzone, ma fortunatamente lungo la strada potrete rifornirvi raccogliendo dei globi di colore rosso e verde e superando le linee di bonus poste lungo la pista. E' essenziale raccogliere la maggior quantità di carburante possibile lungo la strada, dato che allo svuotarsi del serbatoio principale e della riserva la vostra auto si inchioderà di botto ed il gioco avrà termine.

Le coversioni dei coin-op sono in genere abbastanza deludenti, con qualche raro prodotto di buona qualità. Road Blasters **è un po' a metà fra le due situazioni: mentre ricorda graficamente il gioco originale, non offre abbastanza agli appassionati delle corse d'auto e degli shoot'em up. La prospettiva e il cambio di visuale sono sfalsati, mentre le auto, le mine ed i globi di carburante di muovono a scatti. La vostra auto diventa così la cosa più piacevole del gioco mentre la fate correre lungo la strada, anche se le ruote mancano di una vera animazione e si ha così l'impressione che la vettura si muova scivolando. Le armi aggiuntive si ottengono facilmente, e la nitro-iniezione è molto divertente da usare; è uno sballo bruciare il terreno a 480 km all'ora, mentre a stento si riesce a controllare la potente auto da combattimento! Come conversione del coin-op non è il massimo, ma come semplice interpretazione del tema di gioco,** Road Blasters **svolge bene il suo compito.**

Quando si vanno a giudicare i giochi di corsa in 3D, si arriva sempre alla solita giustificazione del tipo 'il C64 non riesce ad eguagliare abbsatanza bene la grafica necessaria'. Ci sono state diverse smentite riguardo a questo concetto, basti ricordare Pitstop-II, Super Cycle, Buggy Boy **e, in un certo senso, anche** Revs. **L'originale da sala di Road Balsters aveva avuto successo per i suoi comandi fluidi, lo schema di gioco scorrevole e l'incessante ritmo di combattimento; la conversione non riesce praticamente a catturare nessuno di questi elementi, essendo rozza, lenta e difficile da gestire. La presentazione ricalca l'originale nelle sue caratteristiche (tre livelli di difficoltà, tabella dei punteggi, ecc.) ma manca di 'atmosfera' — potrei citare tanti altri giochi di corse d'auto che giocherei più volentieri. Vi raccomando semplicemente di dargli un'occhiata prima di comprarlo, se vi è possibile.**

Vi ricordate Spy Hunter**? Beh, guardatelo sotto una prospettiva tridimensionale ed avrete** Road Blasters**. Anche qui non manca il problema delle 'ruote fisse', per cui si ha l'impressione che l'auto scivoli su un cuscinetto d'aria. Ma si fa abbastanza presto a dimenticare questo particolare, grazie all'azione frenetica del gioco: se la US Gold non è riuscita a trasportare sullo Spectrum il colore e la grafica spettacolare del coin-op (nessuno lo pretende, vero?) ha saputo però ricreare in modo soddisfacente l'atmosfera di combattimento e di velocità. Se** Out Run **vi è piaciuto,** Road Blasters **vi terrà inchiodati al vostro ZX ancora più tempo.**

▼ Strade di fuoco, nell'ultima conversione 'automobilistica' della US Gold... (vers. C64)

PRESENTAZIONE 67%
La selezione del livello di difficoltà è piuttosto macchinosa, il multiload è decente e le armi extra sono facilmente accessibili; l'aspetto globale è tuttavia mediocre.

GRAFICA 57%/76%
Sul C64 l'aggiornamento della visuale è lento facendo naufragare l'effetto prospettico tridimensionale. La qualità degli sprite va dall'ottimo (l'auto del giocatore) al 'quasi indistinto' (le auto avversarie). La scelta monocromatica salva lo Spectrum, anche se nelle curve c'è un po' di casino cromatico.

SONORO 47%/55%
Effetti sonori adeguati ma seccante musica di sottofondo. Sullo Spectrum 128K un bel ruggito dei motori ed un simpatico motivo di presentazione.

APPETIBILITA' 73%/76%
Si riesce ad entrare abbastanza presto nello spirito del gioco, essendo una combinazione di corsa e di combattimento.

LONGEVITA' 65%/78%
50 piste da percorrere ma vista la cattiva conversione sul C64 l'interesse può calare. Per gli Spectrumiani il discorso è molto più positivo.

GLOBALE 61%/70%
Gran parte dello schema di gioco e là, ma manca di effetto e di presentazione. In fondo, si tratta di una mediocre conversione che riesce ad attrarre a dispetto della sua misera immagine.

'16 BIT'... E OLTRE!!!

L'universo dei sedici bit è esploso! No, un momento, cosa avete capito? In senso buono, dicevamo: fino a qualche tempo fa si parlava ancora di sfruttare a fondo le potenzialità delle due macchine 'al 68000' — Amiga e Atari ST — e molte conversioni prodotte per entrambe ci avevano alquanto deluso da questo punto di vista. Poi, nel giro di qualche mese, ci siamo ritrovati letteralmente sommersi di software a sedici bit! Per fortuna avevamo già in cantiere la nuova, fiammante rivista mozzare il fiato. Questo accade perché, come molti di voi sapranno, oltre a tutti i giochi prodotti esclusivamente per i computer a sedici bit oggi assistiamo ad una puntuale (e ben realizzata) conversione dei giochi che avevano fatto la loro comparsa solo sulle macchine a otto bit (provate a guardare le foto e ne avrete un'idea).

In queste due pagine vi anticiperemo qualcosa sul contenuto di TGM, ma di pagine ce ne sarebbero volute cento: infatti la nuova esplosione

▲ Anche i PC IBM e compatibili avranno, da ora in poi, i loro giochi 'da sballo': ecco *Impossible Mission II* su PC IBM

▲ No, non è un gioco da sala: è soltanto (!!!) uno screen della versione di *R-Type* sulla console PC ENGINE...

che avrebbe ospitato i giochi, la grafica e la musica di queste favolose macchine digitali: The Games Machine è solo al primo numero, ma già trabocca di immagini da dell'universo digitale non interessa soltanto Amiga e Atari ST, perché all'orizzonte della 'galassia console' si profila un gigante (si fa per dire, è piccolissimo) giapponese

▲ Parlando di conversioni da 8 a 16 bit: *Bionic Commandos* su Atari ST...

▼ ... e *Black Lamp* su Amiga

▼ Per farvi un'idea di cosa succede in sala-giochi...

▲ Ancora l'evoluzione da otto a sedici bit: *Thundercats* su Atari ST...

▲ ... e *Buggy Boy* su Amiga

▲ Qualcosa di originale: *Better Dead Than Alien* su Atari ST, uno dei giochi più 'smanettati' nella nostra redazione...

▲ La violenza a 16 bit: *Aargh!* sull'Amiga!

chiamato PC ENGINE, del quale troverete tutti i particolari proprio sul primo numero di TGM.
E poi, non dimentichiamoci che la rivoluzione grafico/sonora continua a ritmo inarrestabile anche nelle sale giochi: abbiamo visto degli arcade che... sarebbe troppo lungo raccontarne la bellezza.
Infine, una nuova minaccia oscura l'orizzonte dei sedici bit: è iniziata la produzione di giochi per l'Archimedes, e qui si parla di software a 32 BIT!
E in tutto questo marasma di videogiochi anche i personal cominciano ad avere la loro fetta di gloria: i PC IBM e compatibili (come il diffuso Olivetti PC I) sono entrati a far parte del nostro club, e numerosi videogame di recente commercializzazione vengono rapidamente convertiti affinché funzionino su queste macchine considerate da sempre 'serie'. E probabilmente anche i personal 'seri' potranno usufruire della nuova diavoleria che possiamo ormai considerare una realtà: il gioco al laser... ma anche di questo avremo modo di parlare su TGM.

Infine, dall'Inghilterra ci giunge voce di una rivalutazione dell'MSX II: la Konami ha una nuova sede in Gran Bretagna, e sembra che il Giappone stia per invadere l'Europa (con le cartucce per MSX II, non militarmente!). Anche su questo fronte abbiamo visto cose da far girare la testa anche a chi — come noi — di videogiochi favolosi ne vede ormai tutti i giorni.
Fatte queste considerazioni, non possiamo che lasciar parlare le immagini, e in queste due pagine vi possiamo mostrare solo qualcosa (non le ultimissime novità: quelle le abbiamo conservate per The Games Machine!), in modo da stuzzicarvi l'appetito.
Buona visione!

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

AMERICAN'S GAMES - Via Sacchi, 26/C - Torino – COMPUTER GAMER - Via Carlo Alberto, 39/E - Torino – ALEX COMPUTER C.so Francia, 333/4 - Torino – ASCHIARI GIANFRANCO - C.so E. Filiberto, 5 - Fossano – BIT INFORMATICA - Via V. Emanuele, 154 - Ciriè – BONA - Via Principi di Piemonte, 4 - Drà – CENTRO GIOCO EDUCATIVO - Via Cernaia, 35 - Torino – CENTRO GIOCO DISTRIBUZIONE - C.so Peschiera, 160 - Torino – ELETTRONICA - Str. Torino, 15 - Vercelli – G.A.P.E. - C.so Vinzaglio, 18 - Torino – DE BUG C.so V. Emanuele, 22 - Torino – M.P.M. - Via Langrage, 45 - Torino – MT INFORMATICA - C.so Giulio Cesare, 56 Bis - Torino – PAUL & CHICO VIDEOSOUND - Via V. Emanuele, 52 - Cieri – PUNTO BIT - C.so Lanche, 26/C - Alba – MAGLIOLA - Via Nicola Porpora, 1 - Torino – ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42 - Cuneo – TAULINO COMPUTER - P.zza Carducci, 13 - Alessandria – TAULINO GIUSEPPE - Via G. Ferraris, 37 - Livorno Ferraris VC – ZANBURLIN - Via Torino, 189 - S. Antonio di Susa - Torino – COMPUTERL LAND - C.so F.lli Bandiera, 5/B - Alba – SOC. SUONO - Via Po, 40 - Torino – CASA MUSICALE di Scavino - Via Ormea, 66 - Torino – SALOTTO MUSICALE di TORINO – MEROLA MARCO - Via S. Rocco, 20 - Roreto di Cherasco - CN – PALY GAME - Via Carlo Alberto, 55E - Torino – ROGIRO' - Via Oberdan, 1 - Pinerolo – VERDE PROFESSIONAL - Via Cottin 1 - Leinì – SALOTTO MUSICALE di TORINO - Via Guala, 129 – GALLENCA - P.zza Statuto e in Via S. Donato, 44 - Torino.

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Buonarroti, 74 - Monza – BIT 84 - Via Italia - Monza – COMPUTER LINE s.r.l. - Via Maroncelli, 12 - Milano – Ditta SENNA G.E.C. snc - Via Calchi, 5 - Pavia – DOMUS SOFT & HARDWARE - Via Sacchini, 20 - Milano – HEX ELECTRONICS sas - V.le Jenner, 16 - Milano – INFORMATICA 2000 s.r.l. - Viale Stazione, 16 - Brescia – ITALTRONIC (Centro Ass.) - Via Negroli, 10/A - Milano – LECCOLIBRI di FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco – MANTOVANI TRONICS - Via Caio Plinio, 11 - Como – SELECT di RANZANI - P.le Gambara, 9 - Milano – SIGMA sas - Via Canelli, 25 - Milano – TINTORI - Via Broseta, 1 Bergamo – COMPUTER STUDIO - Mantova – FOTO ANNA - Poggiorusc. – MBM - Corso Roma, 112 - Lodi – PRISMA - Via Buoso da Dovara - Cremona – SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio – PER GIOCO snc - Via San Pietro, 1 - 20121 Milano.

LIGURIA

2002 ELETTROMARKET snc - Via Monti, 15R - Savona – ABM COMPUTER s.r.l. - P.zza De Ferraris, 24R - Genova – ALFA SOFT sas - Via Storace, 4R - Sampierdarena – COMPUTER HOUSE sas - Via Biancheri, 64 - Genova – COMPUTER LIFE snc - Via Trento Trieste, 1 - Ventimiglia – COOP. LIB. UNIVERSITARIA - Sai. Inf. Noce, 10R - Genova – ELETTRONICA CARICAMENTO - P.ta da Varagine, 7/8 - Savona – ELTRON di Canese Fabrizio - V.le S. Bartolomeo, 7 - Spezia – GAGGERO LUIGI MUSICALI - P.zza 5 Lampade, 63/65 - Genova – NOXOR COMPUTER s.r.l. - Piazza Alomonda, 14R - Genova – PAGLIALUNGA sdf - Via Mazzini, 19 - Rapallo – SCK COMPUTER sncn - Via Piave, 78R - Savona – TOMMASELLI WANDA - Via Gramsci, 5R - Genova – UN.EL.CO snc CRESPI - Via Roma, 146 - Sanremo.

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre - CAPUTO R. di CAPUTO & C. - S. Marco, 5193 - Venezia – CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 - Verona – COMPUTER SHOP - Via Redi - Trieste – COMPUTERLINE - Via Battisti, 38 - Padova – FERCASA snc - Via Canova, 40 - S. Donà – FERRARIN snc - Via De Massari, 10 - Legnago – HAREM - Cavour - Verona – HS COMPUTER - Via Cantarane, 63C - Verona – MOFFERT snc - Viale Europa, 41 - Udine – SIDE STREET - Via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluno – ZUCCATO s.r.l. - C.so Palladio, 78 - Vicenza.

TRENTINO

AL RISPARMIO di MOIOLA - Corso Venezia, 138 - Rovereto – CASAGRANDE PAOLO - Via Battisti, 13 - Baselga Pinè – ELECTRO AUER - Via Pfarre, 21 - Campo Tures – ELECTRO RADIO HENDRICH - Via Corse, 106 - Merano – ELEKTROTAPPEINER sas - Via Principale, 90 - Silandro – ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Palermo, 33 - Bolzano – ELETTROSHOC di GILMOZZI - Via Socce, 2 - Tesero – ERICH KONTSCHIEDER - Via Portici, 313 - Merano – FERRARI HI-FI - V.le Drusco, 2 - Bolzano – LA DISCOTECA CENTRO HI-FI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto – MATTEUCCI PRESTIGE - Via Museo, 54 - Bolzano – RADIO HAUS WEGER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) – RADIO HAIR ELECTRO snc - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) – RADIO MARKET di D'AMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano – ZADRA MARIO - Via Benacense, 80 - Rovereto.

EMILIA

CASA DELL'ORCHESTRALE - Via Azzorra, 56 - Bologna – COMPUTER FACILE - Via Don Minzoni, 4/B - Bologna – BUSINESS POINT - Via C. Mayer, 85 - Ferrara – EASY COMPUTER - Via Lagomaggio, 50 - Rimini – OCA INFORMATICA - Via P. Verrazzano, 6 - Bologna – ORSA MAGGIORE - Piazza Matteotti, 20 - Modena - TRIA ELETTRONICA - Via Zacconi, 28/A - Parma – BYT CENTER - Via Turati, 184 - Ferrara – ELEKTRON - F.lli CORTES, 17 - Lugo (RA) – HOME & PERSONAL - Piazza Melozzo, 1 - Forlì – S.C. COMPUTER - Castel S.P. – SPAZIO MUSICA - Via Pedemontana, 2 - Traverseto – TECNOCONSULTING - Via Catalani, 3 - Parma – BORSARI SARTI - Via Farini, 7 - Bologna – GOZZI GIANNI - P.le Martiri, 5 - Bologna – EUROELETTRICA - Via Matteotti, 3/A - Bologna – FANGAREGGI - Via Castellaro, II - Modena – MORINI FRANCO - Via S. Carlo, 1 - Reggio Emilia – GIO.VE s.r.l. - Via Polesine, 353 - Cesena (FO) – DE SIMONI - P.le V. Emanuele II, 25 - Parma – CHIARI s.r.l. - Via Saffi, 48 - Rimini (FO) – MARCO POLO - V.le Roma, 171 - Forlì – CABRINI IVO - Via Gramsci, 58 - Sorbolo (PR) – ELECTRONICS - Via 5 Febbraio - Rep. San Marino.

TOSCANA

CHS snc - Via Cattaneo, 90/92 - Pisa – ELECTRONIC SHOP - Via della Madonna, 49 - Pistoia – FUTURA 2 s.r.l. - Via Cambini, 19 - Livorno – GAVAZZI GIUSEPPE snc - Viale Adua, 42 - Pistoia – TELEINFORMATICA TOSCANA - Via Bronzino, 36 - Firenze – TUTTO COMPUTER s.r.l. - Via Gramsci, 2/A - Grosseto – ELETTRONICA di BIFOLCHI GIORDANO - Via di Gracciano nel Corso, 111 - Montelpuciano (SI) – IL COMPUTER - V.le Palombo, 216 Lido di Camaiore (LU) – NEW E.V.M. COMPUTER srl - Via degli Innocenti, 2 - Figline Valdarno (FI) – PUCCINI SILVANO - Via Cammeo, 64 - Pisa – ZANNI & C. SAS - C.so Roma, 45 - Montecatini T. (PT) – IT-LAB s.r.l. - Via Marche 8/A-B Pisa – I.C.S. s.r.l. - Via Garibaldi, 46 - S. Giovanni Valdarno (AR).

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Britannia, 17 - Roma – A.P.C. s.r.l. - Via Catalani, 23 - Roma – ABBEY ROAD snc - Via Siria, 5/7 - Roma – ALFA LEASING s.r.l. - Via Illiria, 18 - Roma – ALL COMPUTER s.r.l. - Via Catalani, 31 - Roma – BANDIERA s.r.l. - Via Cavour, 125 - Roma - BUMBICA ANTONIO - Via Tagliamento, 57 - Roma – CHERUBINI snc - Via Tiburtina, 360 - Roma – CIAMPI s.r.l. - Via Vespasiano, 34 - Roma – COMPUSHOP s.r.l. - Via Nomentana, 265 - Roma – COMPUTEL s.r.l. - Via E. Rolli, 33 - Roma – COMPUTER FRIEND s.r.l. - Via Ant. Romano, 3 - Roma – COMPUTER PRODOTTI sas - Via Verdi, 35 - Latina – COMPUTRON SHOP - Largo Forano, 5 - Roma – D'AMORE CRISTINA - Via Principe Amedeo, 52 - Roma – DATASOFT - Via Oberdan, 31 - Latina – DISITACO s.r.l. - Via Poggio Moiano, 34 - Roma – GRIS COMPUTER 86 - Via Margherita, 102 - Aprilia – LIFE COMPUTER s.n.c. - Via Belardi, 79 - Roma – MASTER BIT snc - Via Dei Romagnoli, 35 - Ostia – MIDI WARE s.r.l. - Viale Parioli, 101 - Roma – O.S.E. S.p.A. - Via Tuscolana, 465 - Roma – OTTICA BRUNO - Via Regina Elena, 6 - Civitavecchia – RADIO NOVELLI - Via Caduti Resistenza - Spinaceto – RADIO NOVELLI - Via Collalto Sabiono, 74 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Gianicolense, 240 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Prenestino, 34 - Roma – RADIO NOVELLI - Viale Libia, 69 - Roma – SICOM ITALIA S.p.A. - P.za Reg. Margherita, 23/24 - Roma – SONORA s.n.c. - Via Saffi - Latina – SYNCROM s.r.l. - Via Fabio Massimo, 32 - Roma – CHOPIN sas - Via Chopin, 27 - 00144 Roma - Via Baldovinetti, 40 - 00143 Roma.

UMBRIA

COMPUTER HOME - Via Trento Trieste, 67 - Spoleto – LIBRERIA LA FONTANA - Corso Vannucci, 22 - Perugia – MICROGIT - Via Filosofi, 24 - Perugia – SERLUBINI - Via S. Rocco, 22 - Bastia – C.S.E. - Via Garibaldi, 3 - Terni – RAGNI RITA - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide – RASTELLI - Via Baglioni, 17 - Perugia – SUPER ELETTRONICA - Via Del Leone, 3 - Terni.

MARCHE - ABRUZZO

01 COMPUTER - Via Celli - S. Benedetto – COMPUTER HOME - Via Garibaldi, 102 - Fano – PASSI HI-FI - Via Trento Nunzi, 62 - Fermo - SEDAP sas - Viale Don Minzoni, 1 - Jesi – SPAZIO MUSICALE - Via Verdi, 24 - L'Aquila – STEFANO NICOLA - Via S. Caterina da Siena - Vasto.

CAMPANIA

CARTOLIBERIA LEUZI - Catanzaro – CENTRO COMPUTER E GRAFICA - Napoli – COMPUTER CLIB - Via Degli Orti, 2 - Salerno – FOTO OTTICA FIERO - Viale Mellusi, 111 - Benevento – HPE INFORMATICA - Napoli – ORION INFORMATICA - TECNOBYTE - Marigliano.

PUGLIA

ABRUZZESE & C. - Via Tupini, 63 - Foggia – DI MATTEOELETTRONICA - Via Pisacane 11 - Barletta – ELECTTRO JOLLY CENTRO - Via De Cesare, 13 - Taranto – EVERY WARE - Viale Commenda, 21 - Brindisi - – R.V.F. s.r.l. - Corso Cavour, 96 - Bari – TEA - Via Regina Elena, 101 - Taranto – VIDEO SYSTEM - Piazza S. Angelo, 13 - Manduria.

SICILIA

AP ELECTRONICA sas - Via Noto, 36 - Palermo – BIT ELETTRONICA - Via Siracusa, 30/A - Palermo – CASCINO ANGELO & C. - Viale Grisone, 24 - Termini Imerese – FOTOSTUDIO BONAFFINI - Via Bartoli, 10 - Mazzarino – LA CARTOTECNICA snc - Corso Sicilia, 28 - S. Cataldo – MANNELLA & BUZZONE - Via Mazzini, 38 - Piazza Armerina.

SARDEGNA

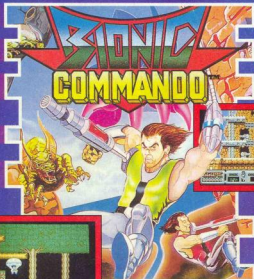
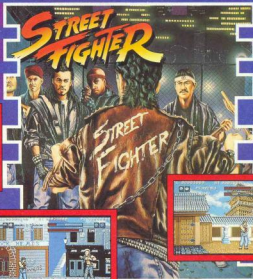
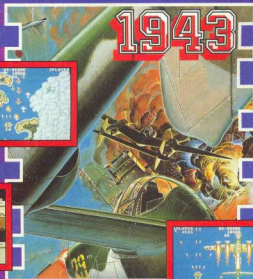
A.T.R.E. - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena – AUDIO LINEA - Viale Mameli, 60 - Sassari – BAJARDO CARTOLERIA - Viale Italia, 16 - Sassari – C.S.I. - Via delle Poste, 12 - Carbonia – CARAI PAOLO - Via Bacheiet, 9 - Arzachena – DATA ELABOR - Via R. Grazia, 9 - Cagliari – ERITTU LUIGI - Via Verdi, 1 - Dorgali – FANELLI PAOLO - Via Tarragona, 22 - Alghero – G. ELETTRONIC MARKET PIR. - Via Palestro, 1 - Tempio – IDDA ELETTRONICA - Via Leoncavallo, 9 - Porto Torres – IL COMPUTER - Via Sardegna, 73 - Oristano – INFTEL - Via Pergolesi, 28 - Cagliari – LOGOZZO TULLIO - Via Regina Elena, 29 - Macomer – PORRÀ snc - Via Tempio, 10 - Tortolì (NU) – RIVA ANTELMI - Via Maniaghi, 16 - La Maddalena – SAREL di MANCA - Via Manzoni, 12 - Nuoro – SERRA RENO - Corso Umberto, 440 - Oristano – SKEMA di HANOZET - Via Acquedotto, 31 - Olbia – TELESARDA - Via Roma, 62H - Olbia.

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. (02) 6134141

IL GIGANTE DELL'INDUSTRIA DEI VIDEO GIOCHI PRESENTA PER IL TUO HOME COMPUTER...

BIONIC COMMANDO™

CBM 64/128 • ATARI ST
SPECTRUM • AMIGA
AMSTRAD •

STREET FIGHTER

CBM 64/128 • ATARI ST
SPECTRUM • AMIGA
AMSTRAD •

CBM 64/128 •
SPECTRUM •
AMSTRAD •
ATARI ST • AMIGA

CAPCOM™

CBM 64/128 •
SPECTRUM •
AMSTRAD •
ATARI ST • AMIGA

GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY

U.S. GOLD (ITALIA) VIA MAZZINA 15 21020 CASCIAGO VA 33 22 12255